BATMAN EN POSTER

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - 32 X - SATURN

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

NOUVEAU SPÉCIAL ASTUCES

28 pages détachables

TOUT POUR FINIR

- FIFA Soccer (MD)
- Ecco 2 (GG)
- Doom 1ère partie (32X)
- La Légende de Thor 1ère partie (MD)

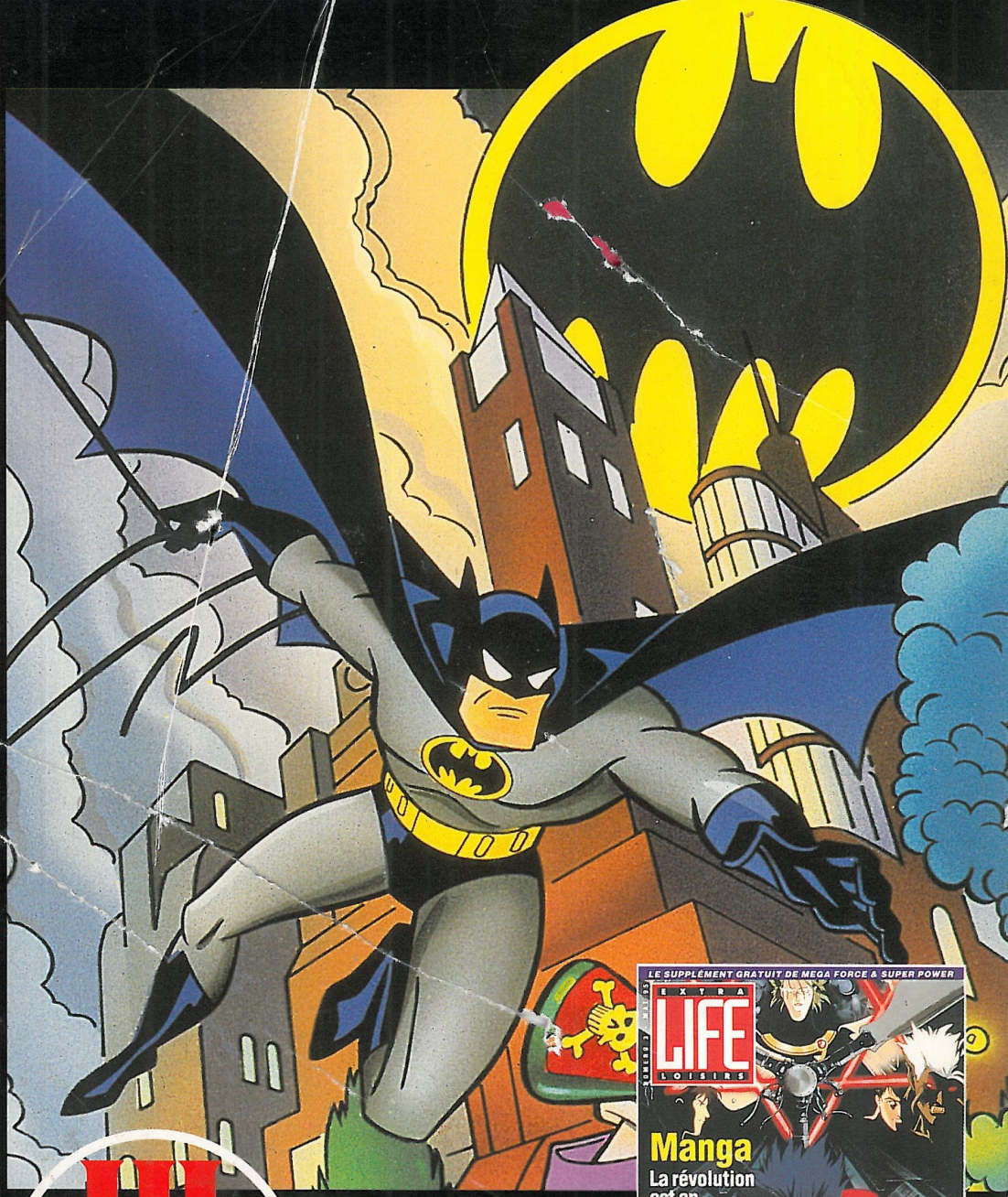
ET PLUS DE 100 ASTUCES

TESTS

- Daytona USA (Saturn)
- Street Racer (MD)
- Battletech (MD)
- Metal Head (32X)

PREVIEWS

- Judge Dredd
- Batman & Robin
- Knuckles Chaotix



GRATUIT 32 PAGES "LOISIRS"

MORTAL KOMBAT II

EXCLUSIVITÉ MONDIALE !

T 4702 - 39 - 30,00 F

N°39 • MAI 1995 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

VOUS NE FINIREZ JAMAIS TOUTES LES COURSES, SI VOUS COMMENCEZ PAR PRENDRE DES PATATES...

LUDI GAMES

3615 LUDI GAMES*
des Astuces et des jeux.
*1,27 F/ mn

MEGADRIVE"... ..."DBZ 2 N'EST PAS PRÉVU POUR LE MOMENT SUR MEGADI

Alors là... C'est délicat. Les très bons jeux, récents qui plus est, ne seront pas forcément bon marché, évidemment...Tu peux trouver de bons jeux, pas trop chers, dans les magasins qui vendent des cartouches d'occasion. Malheureusement, tous les jeux ne seront pas de première jeunesse. En revanche, lis les petites annonces à la fin de ton mag préféré : tu pourras peut-être y trouver des bons plans. Sinon, vois avec tes amis. Parfois, certains jeux, lorsqu'ils sont finis, sont revendus aussitôt. Pour ce qui est des titres, il aurait fallu nous dire vers quel type de jeu tu es attirée (sport, aventure, baston, plates-formes, etc.). Pour te donner quand même quelques références récentes, citons en vrac Earthworm Jim, Le Roi Lion, Mickey Mania, Samouraï Showdown, Micro Machines II, mais la liste pourrait s'allonger...

Enchaînons joyeusement avec **OLIVIER**, 16 ans.

Salut Schmürz !
J'aurais quelques questions à te poser. Mais d'abord, un bonjour à la rédac' et un super compliment à ton mag qui est super complet. Je me présente : je m'appelle Olivier, et j'ai 16 ans.
1) Pourquoi utiliser la 32X en dépôt à vieux jeux ? Je cite : After Burner, Space Harrier... ? Si j'ai acheté une 32X, c'est pour avoir des jeux cools, parce que moi, les jeux d'il y a au moins 10 ans, c'est pas terrible, alors je demande très sincèrement à Sega de faire des jeux qui en valent la peine.
Nous aussi, on aimerait bien. Peut-être Sega a-t-il voulu faire connaître ses dinosaures sacrés du jeu vidéo aux plus jeunes arrivés ? En tout cas, nous sommes entièrement d'accord avec toi, et c'est pourquoi nous n'avons pas encensé ces jeux.
2) Pourquoi n'avez vous pas fait les tests des vieux jeux en question ? Finalement, Bad Brain a peut-être raison quelque part ?
Ben... pour une fois, on était à peu près d'accord. Et si nous n'avons pas fait le test, c'est pour les raisons citées précédemment. De toute manière, côté critique, le misérable Bad Brain s'en était chargé.
3) À quand Landstalker 2, MK 3 ? Je tire aussi mon chapeau à Sega pour VR Deluxe, Star Wars Arcade et Doom sur 32X, ainsi que pour Soleil, La Légende de Thor, Landstalker, Phantasy Star 4 sur Megadrive. J'aimerais savoir quand sortira Sonic 5 sur Megadrive ?
Pour MK 3, tu as la réponse dans ce numéro, et en exclusivité mondiale s'il te plaît. Quant à Landstalker, on n'annonce rien du côté de Climax. Enfin, on n'a pas entendu parler d'un futur Sonic sur Megadrive. En revanche, Knuckles Chaotix va bientôt sortir sur 32X, et notre pote devrait sûrement voir le jour sur Saturn, ou du moins, on l'espère...
Je te dis salut et peut-être à une prochaine fois.

Comme c'est la mode des grèves et des revendications, nous avons recueilli celle-ci, qui nous vient de **PHILIPPE**, de Belgique, et qui est vraiment courte.

Messieurs,
Je vous envoie ce fax pour vous dire que le magazine Mega Force coûte fort cher. Faites un effort...
Merci d'avance au nom du peuple belge, ainsi que du peuple français.
On aimerait bien... Mais pour faire un magazine, il faut du papier, beaucoup de personnel, un imprimeur, un photograveur, du matériel informatique... Et pour faire un "beau" magazine, tout cela coûte encore plus cher. Bref, il faut beaucoup de choses, et tout compte dans le prix du mag. Et puis, 30 francs (195 francs belges) par mois pour avoir toutes les news, et tout savoir sur le monde des jeux vidéo, c'est assez abordable, non ?

Enfin, nous allons parler de l'avenir avec **MATHIEU, SURNOMMÉ LE DÉVASTATOR DU RHONE**, qui a 15 ans.

Salut à toi, ô puissant et vénéré Schmürz ! (et à toute l'équipe de Megaforce, ainsi qu'au défenseur des joueurs opprimés, nommé Bad Brain !)
J'ai 15 ans, je suis français, heureux possesseur d'une Megadrive 1, et je t'écris pour te poser plein de questions... Eh ! Attends... Reviens, j'ai pas commencé !
1) J'aurais aimé savoir pour quand est prévue la sortie de la Neptune en France, et son prix ?
Nous aussi, nous avons voulu savoir... Mais malheureusement, au sein de Sega, l'incertitude règne encore. Ils ne savent toujours pas si cette console, qui intègre une Megadrive et une 32X, sera commercialisée en Europe. Tout ce que l'on sait, c'est qu'elle le sera aux États-Unis au mois de septembre, à un prix inférieur à 200$, soit moins de 1.100 francs.
2) Est-ce que des jeux du style Daytona USA sur Saturn, sont prévus pour la 32X ? Et quand sortiront-ils ?
Pas de nouvelles côté Daytona USA. En revanche, Virtua Fighter est en cours de conversion, pour le faire tourner sur 32X.
3) J'ai appris que la Neptune (mélange entre la MD et la 32X) acceptera les jeux MD et les jeux 32X, ce qui me permettra de garder mes jeux MD. D'un autre côté, la Saturn me plaît vachement beaucoup. Dans ce cas, et sachant que j'ai un budget assez limité (2900 F, pour moi, c'est limité), que me conseillerais-tu d'acheter ?
Si Sega ne connaît pas encore l'avenir de la Neptune en Europe, je ne peux pas te répondre. Mais si l'on émet l'hypothèse qu'elle verra le jour chez nous, la différence se fera sur le prix. Il est sûr que la Saturn est meilleure techniquement, et les jeux que nous avons découverts l'ont prouvé. Mais la somme que tu mentionnes est alors insuffisante...
Bon, tu vois, ce n'était pas si long que ça tout de même. Sinon, que dire d'autre... Ton magazine est hyper, méga, supra, vachement —j'en passe et des meilleures— génial.
Allez, c'est pas tout ça, salut et à la prochaine.
P.S. : Vas-y Bad Brain, continue, c'est du bon travail. J'suis avec toi... Aïe... Mais lâchez-moi, vous... Eh ! Au secours !

QUOI ?
ON TOUCHE À MES FANS ?

Eh... Les Schmürz : lâchez le mec ! Regardez-les, ils fuient comme des lopettes. J'te jure, quand j'en vois un, j'ai envie de le foutre dans les chiottes pour remplacer mon Canard WC. Y'seront plus utiles là que dans ce mag à la noix. En tout cas, j'vois qu'y'a pas qu'des mous du gland ici, et qu'j'ai des admirateurs. Moi aussi, les gars et les nanas, j'vous aime. Quant au débile trisomique qui veut savoir si on n'a pas été trop vache avec Gale Racer, j'vais lui répondre moi... Eh, Megacintré ! T'es con ou quoi ? Si un jeu est ~~une merde~~ merdique, y'a pas de raison de pas le dire. LES KEUMS DE SEGA fait des piges qu'y trifouillent des jeux, et y trouvent encore le moyen de foutre des bugs partout ? Qu'ils continuent, ces débiles, et y vont voir la Saturn, ce qu'elle va se prendre dans le port cartouche. T'as compris, le légume ? OK, j'te laisse, ce coup-ci. Mais maintenant, mets-la en veilleuse...

SIGNÉ : BAD BRAIN
défenseur des joueurs opprimés et de lui-même.

..."DBZ 2 N'EST PAS PRÉVU POUR LE

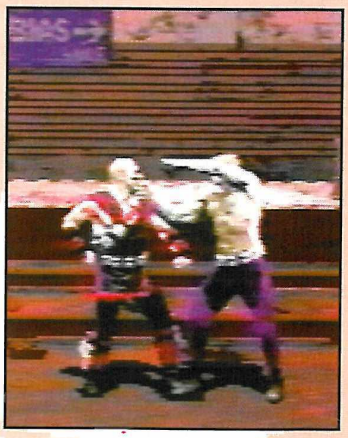
EXCLUSIVITÉ MONDIALE

Sculptured Mortal

Les jeux de baston mettent le feu dans les salles d'arcade depuis plusieurs années maintenant. On ne compte plus les Street Baston, les Virtua-Poings-Dans-la-Gueule et les autres Kill-tout-ce-qui-bouge... Mortal Kombat, l'un des plus populaires, le plus sanglant et le plus violent de tous, en est maintenant à son troisième volet. La version arcade de Mortal Kombat III est encore tout chaude, tout juste sortie le 15 avril dernier (aux États-Unis), et déjà Mega Force vous présente la "Preview" Megadrive. C'est pas magnifique, ça ?...

SEB

D'habitude, les éditeurs commencent à bosser sur l'adaptation d'un jeu après sa sortie en arcade. Ils sortent leur collection de pièces de 5 francs, passent leurs journées dans les salles d'arcade ou dans les bars pour jouer au jeu, puis quand ils le connaissent par cœur, retournent bosser pour l'adapter sur console. Pour Mortal Kombat III, cela s'est passé tout autrement (peut-être n'avaient-ils plus assez de pièces de 5 balles !)... Les créateurs de la version arcade ont travaillé avec Sculptured Software, la société chargée de l'adaptation pour consoles 16 bits. Tout au long du développement de la version arcade, graphistes,



Software lève le voile sur Kombat III...

designers et programmeurs de chez Midway envoyaient le résultat de leur travail à l'équipe de Sculptured Software, qui triturait ensuite le tout pour le faire entrer dans la Megadrive. Toutes les deux semaines, les grands chefs "designers" de chaque boîte se réunissaient et discutaient des nouveautés à intégrer au jeu, de pixels, de sprites, de Mips et autres vitesses d'horloge de processeur. Comme ils sont aussi humains, ils discutaient aussi de football et de bars ! ...

SEPT NOUVEAUX COMBATTANTS

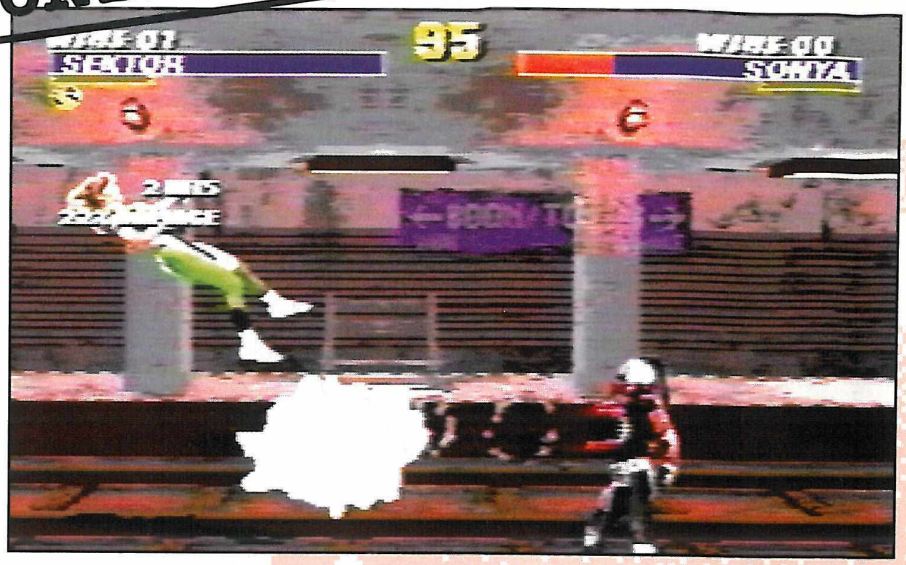
Vous vous en doutez sûrement, le principe général de Mortal Kombat III est identique à ses prédécesseurs, à savoir que les personnages, tous plus méchants les uns que les autres, vont se mettre sur la tronche jusqu'à l'extermination de leur adversaire. Depuis l'avènement de la série des Mortal Kombat, tous les jeux de baston font la course à celui qui aura le plus de persos, d'ennemis cachés, de Fatalités et autres prises spéciales. Mortal Kombat III n'échappe pas à cette règle...
Tout d'abord, le menu principal vous laissera le choix entre 14 personnages différents ; ou plutôt, au moins 14 personnages, puisqu'évidemment, il y en a d'autres dans le jeu, les fameux "cachés". Sur ces 14 meurtriers en puissance, 7 sont totalement nouveaux et les 7 autres sont des survivants des deux autres épisodes précédents. Mais ces personnages qui font leur retour ont parfois beaucoup changé, et ils disposent tous de nombreux coups et de Fatalités encore plus sanglantes et délirantes. Histoire de prolonger le suspense un peu plus longtemps, parlons d'abord des anciens persos...

Kung Lao va encore faire voler son chapeau aux bords aiguisés comme des rasoirs. Jax a un nouveau look, ses bras et ses poings sont maintenant entièrement en métal et son fameux coup de poing au sol est encore plus meurtrier qu'avant. Si Kano était votre personnage préféré dans Mortal Kombat 1ère version, et que vous avez désespérément essayé de le faire apparaître dans le 2, réjouissez-vous car il est de retour dans le 3. Il dispose bien sûr de nouveaux coups, avec notamment celui où il secoue son adversaire comme un prunier... Tordant !
Sonya est plus sexy que jamais, l'actrice incarnant ce personnage ayant changé, et c'est maintenant Kerri Hoskins, un modèle du magazine Playboy, qui joue le rôle de la basse en vert. Quant à Sonya, elle lance un nouveau projectile. Sub Zero sera lui aussi de la fête, mais son visage est désormais découvert. Il n'est plus du tout Ninja et il dispose d'une nouvelle façon de geler ses adversaires, ainsi que d'un coup où il laisse un double de lui-même sur place. Si l'adversaire touche ce double, paf ! , il devient un bloc de glace. Finissons avec Shang Tsung qui s'est fait pousser les cheveux et qui a radicalement changé d'apparence, et avec Liu Kang qui fait sa troisième apparition dans l'univers de Mortal Kombat. Voilà pour les combattants que vous connaissiez déjà sur le bout des doigts, si vous êtes un fan de Mortal Kombat. Passons maintenant aux choses sérieuses, avec les personnages délirants qui font leur entrée dans MK 3...

Deux robots-ninjas débarquent dans l'arène : Sektor et Cyrax. En apparence, ils sont quasiment identiques, l'un est rouge l'autre jaune, mais ils se battent différemment. Leurs coups sont assez marrants, ils font sortir leurs bras métalliques de leur poitrines, lancent des fusées à tête chercheuse ou des saletés de missiles...
Vous vous souvenez de Goro et de

▶▶▶

EXCLUSIVITÉ MONDIALE



▶▶▶

Kintaro, avec leurs quatre bras ? Grosse nouveauté, vous allez pouvoir diriger un personnage dans ce genre-là, et il s'agira en l'occurrence d'une demoiselle qui s'appelle Sheeva. Elle est de la même race que Goro, et elle est bien flippante !

Il y a maintenant un indien dans MK, Night Wolf, les designers ayant suivi la mode des T.Hawk et autres Chief Thunder. Sheeva n'est pas le seul nouveau personnage féminin, Sindel fait également son entrée. Elle ressemble un peu au grand méchant Shao Khan, et c'est d'ailleurs son épouse. Sindel est vraiment un personnage hyper marrant à diriger puisqu'elle peut voler...

Pour mettre de l'ordre dans tout cela, vous pourrez incarner Stryker, un flic particulièremet hargneux. Stryker a une belle matraque et adore taper avec ; il peut également lancer des grenades sur ses adversaires. Charmant.

Pour créer Cabal, un autre nouveau perso, les designers de Midway se sont sûrement inspirés d'Edward aux Mains d'Argent... Cabal a de longues lames au bout des bras et son visage est couvert de cicatrices.

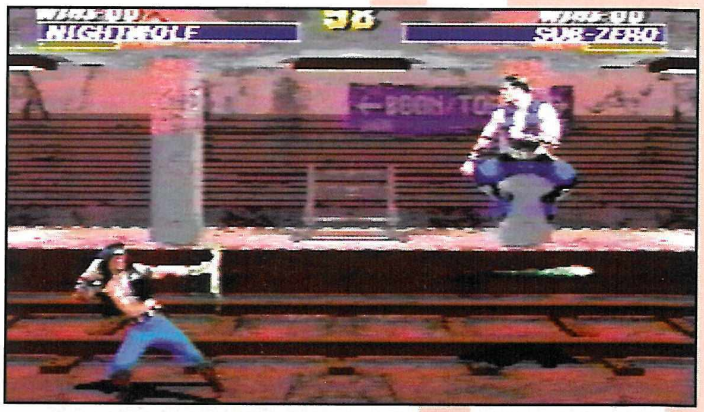
Voilà pour les nouveaux persos que les joueurs pourront diriger. Mortal Kombat III mettra également un nouveau Boss sur votre route vers le combat final contre Shao Khan. Motaro, une sorte de gros Minotaure avec une longue queue, qu'il adore envoyer dans la tronche de ses adversaires.

Et, à part les nouveaux persos, quoi de neuf ?

Dans cette version de Mortal Kombat, le joueur pourra utiliser un bouton supplémentaire de la manette permettant de faire courir les personnages du jeu. Du coup, toute la façon de jouer se trouve modifiée, et Mortal Kombat III demandera encore plus de réflexes que ses prédécesseurs puisque ce bouton "Courir" peut être utilisé en plus des nombreux autres mouvements. Vous pourrez enchaîner vos coups plus rapidement, déraper sur le sol, porter un coup de poing hyperspeed à votre adversaire, et réaliser toute autre combinaison qui augmente largement la panoplie des mouvements de chaque personnage. Grâce à ce nouveau bouton, même les anciens personnages offriront des surprises aux spécialistes de Mortal Kombat...

Autre nouveauté, les "Animalités". Vous connaissiez déjà les "Fatalités", ainsi que les "Babalités" que vous déclenchez pour finir vos adversaires : de loin l'option qui a fait le succès de MK tant ces Fatalités étaient sanglantes et amusantes. Maintenant, avec la bonne combinaison de mouvements de manettes et de pression de boutons, vous pourrez également transformer vos adversaires en animaux pour les achever. Vraiment tordant de rire !

Mortal Kombat I et II étaient truffés de "Cheat-modes" pour accéder à des options secrètes dans le jeu. MK III en a encore plus, et les propose d'une façon tout à fait originale. En bas de l'écran VS, celui qui met face à face les deux personnages qui vont s'affronter dans le combat suivant, sont affichés six icônes dans des cases. En manipulant les manettes et boutons de votre console (ou de la machine d'arcade puisque cette option est disponible pour toutes les versions), vous pourrez changer ces icônes. Si vous entrez les bonnes combinaisons, bingo, vous accédez à un mode secret du jeu. "Bah, allez, vas-y, dis-nous à quoi on accède ! ", bah non, puisque c'est un secret ! Vous verrez bien car, en fait, il y a toutes sortes de résultats. Cela peut aller du nouveau personnage à diriger, à de nouveaux coups disponibles pour les personnages... ou à d'autres décors, ou plutôt... non, allez, n'insistez pas, je n'ai pas le droit de le dire. J'ai promis, arrêtez ! Je vais avoir des embrouilles, et tout et tout. Non, vous verrez bien. De plus, des combinaisons apparaîtront un peu partout. Dans les pubs de magazines, par exemple, vous pourrez trouver des codes ; dans les pubs TV également. Ici, aux States (j'aime bien dire aux States, ça fait flambe...), on a déjà la pub pour le jeu d'arcade depuis un moment. Elle n'est pas mal, d'ailleurs, avec une bonne ambiance. Y'a un keum qui dort, yeux fermés et tout, mais son sommeil est plutôt agité, tendance "méchant cauchemar". En fond sonore, on entend des tas de cris, des voix qui parlent en "tong" et des coups de feu. Puis il ouvre les yeux, du genre terrifiés, le logo de Mortal Kombat III apparaît et, à toute vitesse, défile une succession de dessins tatoués sur je ne sais quelle partie de je ne sais quel corps. Ces dessins représentent une combinaison, et si vous avez eu le temps de la retenir, vous n'aurez plus qu'à l'essayer illico sur votre console ou dans la salle d'arcade la plus proche.

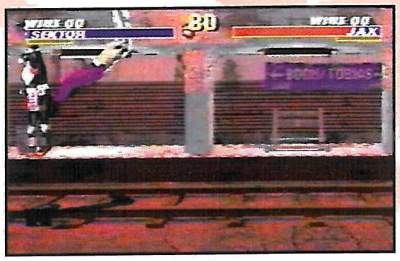


Enfin, les décors de Mortal Kombat III sont beaucoup plus beaux que dans les épisodes précédents. Dans MK I, ils faisaient

Sculptured Software *lève le*

un peu trop "images digitalisées", dans MK II, ils étaient un peu trop "dessin" : les décors de MK III sont entre les deux, tout simplement. Pour les réaliser, les graphistes ont utilisé des programmes de dessin en 3D, et c'est cela qui leur donne leur aspect plus réaliste.

Certains de ces décors feront évoluer les personnages sur deux niveaux, ça aussi c'est nouveau, et d'une façon vraiment amusante. Par exemple, l'une des scènes se passe dans une banque, ou un lieu dans le genre... Si l'un des personnages balance un uppercut particulièrement puissant, son adversaire traverse le plafond et se retrouve sur le toit, et les deux coyotes continuent leur combat dans ce nouveau décor... Il y a plusieurs transitions de ce type dans le jeu.



Patience...Patience...

Bon, je suis désolé, je sais que c'est dur de lire une Preview d'un jeu quand il va sortir dans de nombreux mois ! ... Si tout se passe bien, Mortal Kombat III sera disponbile sur Megadrive au mois d'octobre prochain. Mais je ne pouvais résister, la tentation était trop grande de vous faire partager mon excitation !

Les programmeurs, les graphistes et toute l'équipe de Sculptured Software ont fait un sacré bon boulot pour cette conversion. Et encore, les images que vous voyez là sont loin d'être définitives, car les graphismes du jeu n'ont pas encore été retravaillés. Le développement particulier de cette version pour consoles, en parallèle avec la version arcade, semble être très efficace : la version Megadrive sera extrêmement fidèle à l'original. Tous les persos sont là, ainsi que tous les coups et toutes les nouveautés. Dans quelques mois, les nouvelles bécanes 32 bits qui font tant de bruit devraient être disponibles aux States puis en Europe. Pratiquement tous les éditeurs se sont mis à bosser sur ces nouvelles machines et les nouveautés annoncées pour nos consoles actuelles se font de plus en plus rares... Sculptured Software ne nous a cependant pas encore abandonnés, et Mortal Kombat risque d'être l'un des derniers gros titres sur Megadrive.

ÉDITEUR : WILLIAMS
DÉVELOPPEUR : SCULPTURED SOFTWARE

Sculptured Software

10 ans d'expérience

Vous ne connaissez peut-être pas encore le nom de cette équipe de développement indépendante, et pourtant vous avez très certainement joué avec leurs créations. Depuis maintenant dix ans, programmeurs, graphistes, designers, et musiciens de Sculptured Software ont réalisé plus de 250 jeux, sur toutes les machines. Tous les grands éditeurs ont fait appel à leurs services, Acclaim, Capcom, Nintendo, Electronic Arts et bien sûr Williams, puisque Sculptured Software s'était déjà chargé du développement des précédents Mortal Kombat.

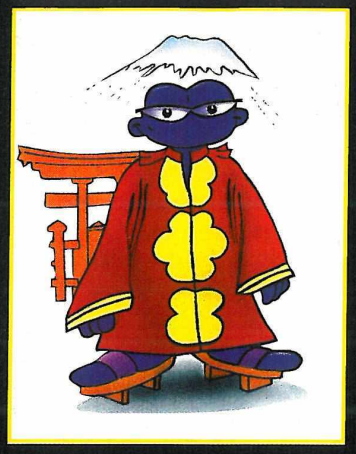
En 1984, George C.Metos, actuel Président de la société, s'associe avec Zynaps (les créateurs de Zaxxon, vous vous souvenez ?) et des business-men persuadés qu'ils vont s'en mettre "plein les fouilles" en éditant des jeux vidéo. À l'époque, ils développent des jeux sur PC, mais le marché sur cette machine n'était pas aussi florissant qu'il l'est actuellement. De plus -et George est le premier à l'admettre-, les gars de Sculptured Software n'avaient pas beaucoup de talent.

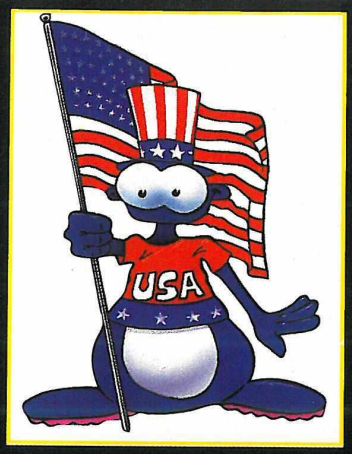
Mastertronic commande alors une vingtaine de jeux à notre équipe, et c'est le début de l'explosion. Grâce à ces développements, graphistes et programmeurs acquièrent de l'expérience et augmentent très largement leurs capacités. Puis viendra le "carton" des jeux sur cartouches, ainsi que l'avènement de la Super Nintendo et de la Megadrive.

Sculptured Software grossit alors ses rangs, pour employer aujourd'hui plus de 140 personnes, et c'est sans aucun doute l'une des plus grosses boîtes de développement indépendantes du monde. Si Sculptured Software s'est cantonnée dans la réalisation de commandes pour d'autres éditeurs jusqu'à maintenant, en ne réalisant que des conversions, cette année verra le début d'une nouvelle direction pour la société : programmeurs et graphistes travaillent déjà sur les nouvelles machines annoncées par Sega, Sony et Nintendo, et notamment sur des créations entièrement nées de leur imagination.

voile sur **Mortal Kombat III...**

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS





RÉSUME DE L'ESPISODE PRÉCÉDENT

L'armée des Schmürz était partie en campagne pour éclater ces enfoirés de Port'nawaks, odieux envahisseurs du territoire Schmürzien. Malgré leur courage et leur fabuleuse force de frappe (des bâtons avec des sardines), la situation semblait désespérée en raison du nombre d'ennemis présents. C'est alors que Sashimi apparut, faisant fuir les hordes malfaisantes de son seul regard...

Devant cette apparition de leur Dieu en personne, les Schmürz se prosternèrent aussitôt en signe de respect. Le silence se fit bientôt, et seules les incantations monotones et rauques des magiciens Schmürziens se faisaient faiblement entendre...

- "Peuple des Schmürz, je suis venu pour vous parler", dit Sashimi. Sa voix résonnait dans le ciel comme un Manu un jour de bouclage.

- "Je suis revenu pour vous apporter des choses dont vous n'auriez même pas oser rêver. Et tel le peuple élu, vous serez les premiers à connaître l'Inconnu". À ce moment-là, Sashimi sortit une multitude de cartouche de son sac, dont même les sages n'avaient jamais entendu parler. Alors qu'une odeur de poisson pas frais commençait à manifester joyeusement son existence, le grand Sashimi fit une dernière déclaration.

- "Pour fêter mon retour parmi vous, je veux que l'on organise une grande soirée pizza-camembert et que le Cellier des Dauphins coule à flot jusqu'à plus soif. Festoyez donc, petits êtres bleuâtres, car bientôt je repartirai au Japon afin de vous inonder de tant de nouvelles fraîches que même Pampers ne pourra pas tout absorber..."

Et sur ce, Sashimi tourna les talons, et repartit sur la route du Soleil Levant qui, pour le moment, était plutôt en train de se coucher. Mais bon, c'est pas grave, on va faire comme si...

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN

Total Football

MEGADRIVE/ACCLAIM

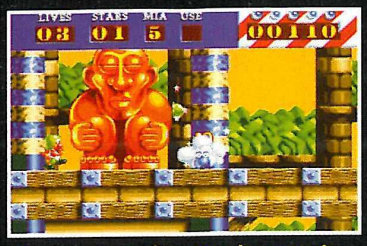
On vous en parle, on vous en parle et vous ne voyez toujours rien arriver ! Cette simulation de football, développée par Domark et éditée par Acclaim devrait enfin débarquer sur Megadrive au mois d'août prochain. Nous avons pu taper un peu dans le ballon et marquer quelques buts mais le jeu étant encore loin d'être terminé, nous attendrons encore un peu pour vous en dire plus dans une prochaine Preview. En attendant, délectez-vous de ces quelques photos, analysez les joueurs et imaginez que vous foulerez bientôt vous aussi cette pelouse...

Lucasfilm Magazine

Le premier numéro de Lucasfilm Magazine, trimestriel officiel consacré à tout l'univers Lucasfilm Ltd. (Indiana Jones IV, la nouvelle trilogie Star Wars), sortira début juin en France. Pour plus d'infos, écrire à Cinépress / 19 promenade Paul Doumer - 92400 Courbevoie.

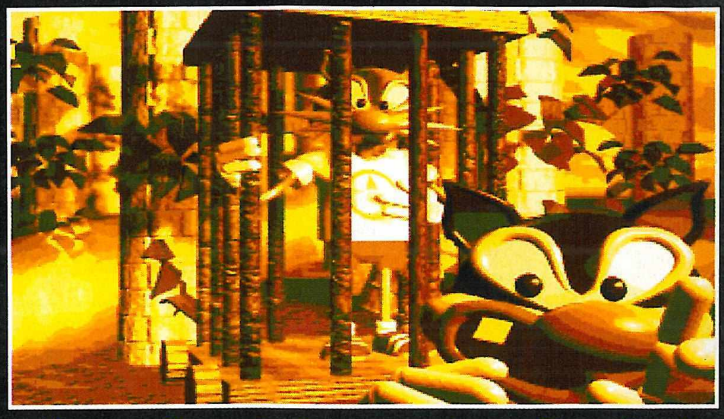
Putty Squad

PREVIEW MEGADRIVE



J'peux vous dire que lorsque je m'énerve, j'en fais de la fumée autour de moi.

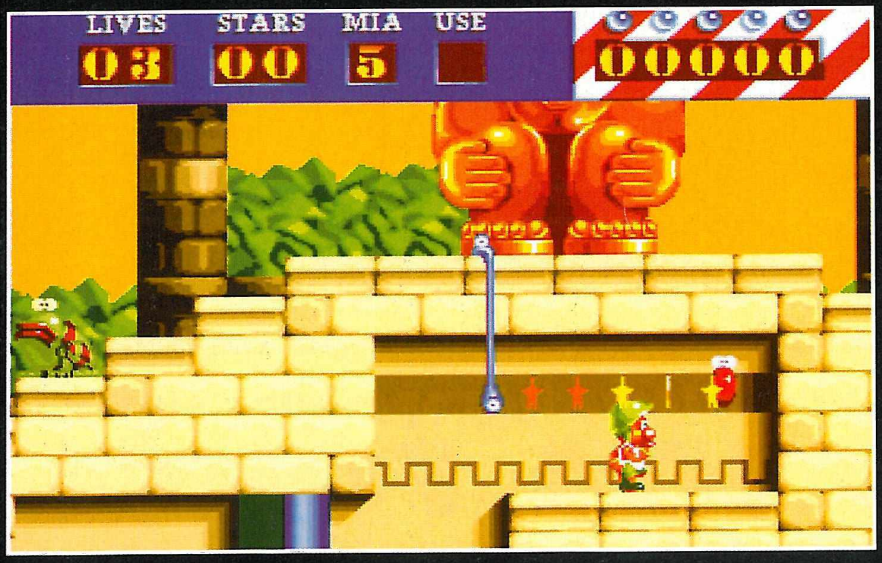
Saviez-vous qu'il existait un très ancien dictionnaire où toutes les créatures étranges sont décrites ? C'est dans ce mystérieux livre que j'ai découvert la définition du Putty, dont voici un extrait : "Le Putty est un animal très curieux, tout bleu, une espèce de boule caoutchouteuse, loin d'être affreuse. Il sautille et rampe à en attraper des crampes et lorsque son corps s'allonge, il peut faire dix fois sa taille originelle ! Sous son apparence timide, le Putty cache en réalité un tempérament d'aventurier et une poigne d'acier. Il sait en effet habilement échapper à ses ennemis et n'hésite jamais à les boxer." Tout en bas de la page du dictionnaire, est également écrite la phrase suivante : "Attention, si vous croisez un jour un Putty, toute votre vie risque de changer..."



V'lÀ que ce soldat me tire dessus au mortier. J'enfile mon bouclier et je lui apprends à vivre...

T'as vu, c'est le copain à CATWO-MAN !

Qui suis-je ? Non, je ne suis pas le crapaud, non je ne suis pas le soldat ni la petite boule rouge, je suis bleu et je ressemble à une corde à sauter avec des yeux de chaque côté lorsque je m'étire.

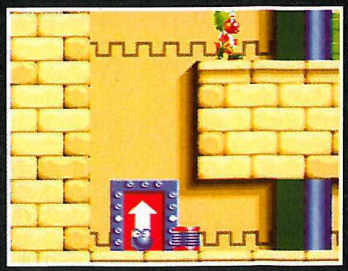


PUTTY MAIS COSTAUD

Voici un jeu de plates-formes pour 1 joueur, plein de bébêtes curieuses qui ne manquent pas d'humour ! Putty Squad, c'est l'histoire d'un Putty parti à la recherche et au secours d'autres Putty portés disparus. Une noble cause, non ? La grande originalité du jeu provient de l'élasticité du Putty qui, selon ce qu'il souhaite faire, se métamorphose ! La petit boule devient un poing pour frapper les ennemis, elle s'allonge pour attraper des objets, fait des bonds, ou se met à courir... Voilà de quoi en amuser plus d'un ! Dans chaque niveau, vous devrez retrouver un certain nombre de Putty pour pouvoir ensuite quitter les lieux. Vous obtenez à chaque fois un password. Pendant le jeu, vous pouvez trouver plein d'options, des téléporteurs, des montgolfières, des boucliers, ou même des bombes que vous pouvez ensuite utiliser contre vos ennemis... Vous devrez parfois assommer un chat et rebondir sur son ventre pour réussir à atteindre une échelle, parfois encore, attraper une plate-forme mobile au vol, éviter des tirs de mortiers ou encore échapper à un hélicoptère... De l'action donc en perspective ! Préparez-vous à découvrir plus en détail ce jeu dans le prochain zapping et reprenez même la gym s'il le faut car il va y avoir du boulot...

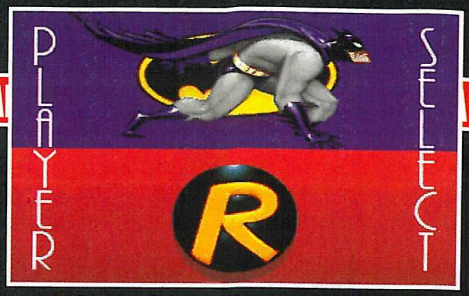
ÉDITEUR : OCEAN
DISPONIBILITÉ : JUIN

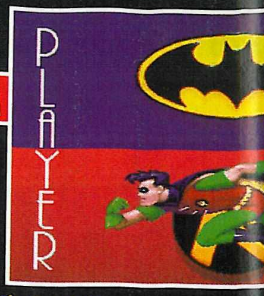
Bon sang, mais il fallait la trouver, cette porte !



Les deux héros côte-à-côte.

Ça c'est le boss de fin du premier niveau.





Après les traditionnelles pages de présentation, vous aurez le choix de jouer avec Batman ou avec Robin. On se rassure, les deux justiciers ont l'air de posséder exactement les mêmes pouvoirs.

Batman an

PREVIEW MEGADRIVE

Le Joker est planqué dans le boss du premier niveau.

L'araignée, l'araignée, dans sa toile, elle attend d'attraper les brigands, prends gaaaaarde car l'araignée est là. La la la la la, trou lalala. Eh pardon, c'est pas ça. Je me suis complètement gaufré, la tête la première. Ce n'est pas de Spiderman dont il s'agit ici, mais bel et bien de Batman accompagné de son fidèle lieutenant Robin. Complètement différent de la version de Batman que l'on connaît, réalisée par Sunsoft, ce nouvel épisode n'en est pas moins un Beat'Em Up au scrolling hozirontal. Mais stop, on s'arrête là de suite et on entre illico presto dans des détails plus scénaristiques.

Les ennemis sont parfois trop nombreux pour Batman. Sous l'impact des coups, il pourrait parfois être groggy.

BATMAN ET ROBIN SONT DEUX BONS AMIS

Dans cette réalisation sur Megadrive, tout commence comme dans le meilleur des mondes. Nous sommes à Gotham City et les ennemis de Batman se sont juré de lui faire mordre la poussière et de transformer cette chauve-souris débile en pâté pour chiens et chats. Evidemment, Batman ne l'entend pas de cette oreille, soyons large, il ne l'entend même pas des deux oreilles et, avec son pote Robin, il s'apprête à terrasser les vauriens qui jonchent la ville de Gotham City. Ah, Gotham City, quelle légende ! Glauque et sombre, il s'agit pourtant d'une ville, d'une vraie, avec ses égoûts, ses musées, ses magasins, ses rues, ses bord... Oups, pardon. Poings en avant, Batman devra déployer toute sa panoplie de parfait justicier pour venir à bout de la demi-douzaine de niveaux, qui le séparent de la fin de son entreprise.

DES TECHNIQUES EFFICACES

À peine réveillé un beau matin par ses oreilles ultra sensibles, le voilà déjà à bord de sa Batmo-

Gagner des vies, des munitions et de l'énergie en quelques minutes ? Consulte nos astuces très spéciales sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *AST

Pour éviter les tirs, il est parfois important de savoir esquiver. Pour ce fait, Batman aura tout le loisir de s'accrocher et de se laisser suspendre.

d Robin

bile pour se rendre directement au cœur de l'action. Tout commence dans les rues de la ville. Très vite Batman (ou Robin, vous avez le choix de combattre avec les deux héros) comprend son malheur à peine après avoir fait deux pas. Boum, Paf, Schlank, Crack, Boum, Huee les débats sont lancés et les combats partis. Plus on avance dans les niveaux, plus l'action devient virile. Pour se défendre, Batman aura l'occasion d'utiliser plusieurs techniques de combat qui n'auront rien à envier aux meilleurs professeurs asiatiques. Coups de pied sautés, coups de pied à répétition dans la tronche ou dans le bide, coup de poings, lancer de Bat-boomerang, l'arsenal du justicier est bien présent dans cette réalisation. D'autant que nos deux héros auront également la possibilité de récupérer des forces supplémentaires ou des options nouvelles comme un boule d'énergie détruisant tous les ennemis présents à l'écran d'un coup d'un seul, en pulvérisant des poubelles se trouvant ça et là dans la ville.

UN BEAT'EM UP À LA SAUCE SEGA

On connaît les programmeurs de génie qui se trouvent dans les diverses équipes de Research & Development de Sega. Batman et Robin n'échappe pas à la règle et s'annonce d'ores et déjà comme un excellent jeu d'action. Certes, l'Eprom que nous avons eu entre les mains était loin d'être définitive (le jeu plantait toutes les trois minutes 25), mais le rythme et l'action paraissaient suffisamment soutenus pour maintenir le joueur en haleine pendant de longs moments. Apparemment très difficile, Batman et Robin ne comportait (dans la version que nous avons eue) pas de menu perrmettant de choisir le niveau de jeu, la difficulté, etc. Gageons que ce menu sera implémenté dans la version définitive. Graphiquement au-dessus de pas mal d'autres titres du genre, Batman And Robin s'annonce comme un excellent jeu d'action, que l'on aura hâte de voir dans une version plus définitive.

EDITEUR SEGA
DISPONIBILITE : JUIN

Devant les maisons en feu, des voleurs, des pilleurs profiteront de la situation. Sachez les arrêter à temps en leur en foutant plein sur la tronche.

Nous sommes dans le musée de Gotham City. Une exposition de bijoux se tient, et des ordures sans scrupules veulent mettre la main sur les plus belles pièces de la collection.

TELEX

DE LA BD AUX JV

Les humanoïdes associés viennent d'annoncer la création d'un département multimédia, Métal Hurlant Production. Ce département devrait se charger de l'adaptation de Bds en jeux vidéo.

VIE SE FAIT UN MAX DE THUNES !

D'après le magazine anglais CTW, Virgin Interactive Entertainment aurait annoncé un chiffre d'affaires pour les cinq derniers mois de l'année dernière de 97 millions de dollars. Ce chiffre a bien sûr été réalisé uniquement sur les territoires européens. Bien joué, Virgin !

WIE VS VIE

Warner Interactive Entertainment vient de reprendre le contrat qui unissait Sensible Software à Virgin Interactive Entertainment (qui ne doit pas être très content). Connue principalement pour avoir développé des titres comme Sensible Soccer ou encore Cannon Fodder, Sensible a préféré s'unir à WIE, qui par ailleurs vient tout juste d'acheter la société Renegade et un tiers d'Accolade. D'après moi, on devrait entendre parler de Warner Interactive Entertainment dans les mois à venir.

ESPACE VIDE

Là, vous voyez, là. Eh bien avant, il y avait un espace vide. Grâce à ce petit texte, l'espace n'est plus vide. Il est plein. C'est un espace plein. Il existe tout plein d'espaces différents. Ainsi, nos chercheurs sont par exemple parvenus à définir l'espace spatial, l'espace vide, l'espace plein, l'espace vert, bleu et rouge. La voiture de chez Renault est un autre type d'espace dont nous reparlerons très prochainement.

LES JEUX VIDEO MENENT À TOUS

Nolan Bushnell, le créateur des Pong et à qui on attribue facilement le titre d'inventeur des jeux vidéo, a déclaré à nos confrères anglais de Hedge qu'il a découvert sa femme en jouant à son jeu. Continuez à vous éclater à Street Fighter II, peut-être trouverez-vous la vôtre !

Pour les débutants, les programmeurs ont eu la bonne idée d'expliquer comment utiliser votre compagnon d'infortune.

Voilà une des grandes différences entre Sonic et Knuckles. Le premier ne peut simplement que courir vite, tandis que le second peut s'accrocher aux parois, voler...

Knuckles Chaotix

PREVIEW 32 X

Que serait un jeu inspiré de Sonic sans les éternelles télévisions qui contiennent mille et un trésors ?

On se posait depuis longtemps la question de savoir si Sonic allait voir le jour sur cette fameuse 32X. La réponse, nous l'avons. Rien qu'à travers le titre de ce jeu, vous avez dû comprendre. Sonic a été remplacé par son coéquipier et parfois ennemi : Knuckles. Son équivalent volant et rose va devoir lui aussi subir les impertinences de l'insupportable, que dis-je, de l'ignoble Docteur Robotnik.

UN FARDEAU BIEN PESANT...

Si Sonic n'est pas directement présent, on sent néanmoins sa présence en permanence. Surtout en ce qui concerne le lieu de l'action. C'est du Sonic à 200%. Une succession de descentes, de collines, de palmiers, de plates-formes à atteindre... Bref, le décor, vous le connaissez. Mais les protagonistes, à l'exception de l'éternel Docteur Robotnik, vous sont peut-être moins familiers. Le principal d'entre eux est Knuckles, vous savez, la réplique rose et volante de Sonic ? Certains d'entre vous le connaissent. Il s'accroche aux parois, et lorsqu'il s'élance dans les airs, il se met à planer allégrement. Et bien sûr, il est aussi rapide que pouvait l'être le hérisson bleu... Quant au deuxième personnage, il est un peu différent. Très puissant, il est lié à Knuckles par un fil magnétique. Impossible à ce dernier de s'échapper.

Et devinez qui lui a adjoint ce drôle d'être ? Robotnik, bien sûr. Vous devrez donc faire avec et, évidemment, apprendre à utiliser les capacités de votre compagnon : prendre de l'élan, l'utiliser pour ouvrir des portes bloquées...

LA QUETE DES ANNEAUX...

Knuckles Chaotix est incontestablement très proche de Sonic. C'est de la plate-forme pure, bourrée d'effets de zoom (32X oblige) et qui booste à 100%. Au cours de l'aventure, vous devrez récupérer des anneaux et tout faire pour éliminer votre compagnon forcé et le Docteur Robotnik, qui décidément ne veut pas nous lâcher. Il a même survécu à Sonic... Serait-il invincible ? C'est ce qu'on va voir. Vous aurez la réponse le mois prochain.

ÉDITEUR : SEGA
DISPO : JUIN

Pour atteindre certains endroits, Knuckles trouvera des items qui le rendront plus grand, plus puissant...

Fais-toi des copains Segamaniaques en dialoguant sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *DIA

• EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE •

Shadow Squadron

PREVIEW 32 X

L'arme de toute guerre spatiale qui se respecte est évidemment le laser. Et vous en avez un gros...

Dans un monde d'extraterrestres à trois têtes, verts et gluants comme des ectoplasmes, vous êtes l'un des seuls défenseurs d'une race en voie d'extinction : la race humaine. Dépassés par la technologie des aliens qui vous agressent, vos vaisseaux spatiaux font figure de tricycle en comparaison de ceux de vos ennemis, qui sont ultra-sophistiqués, et équipés d'armes si puissantes qu'elles peuvent disperser vos misérables morceaux aux quatre coins de l'univers. Vous devinez bien évidemment que nous avons fait un bond en avant de plusieurs siècles. Nous sommes au 37ème siècle, et vous appartenez à l'Escadron de l'Ombre.

UNE INSPIRATION TRES STAR WARS...

Vous voilà à bord de votre appareil. Vétuste, il a été réparé avec les moyens du bord. Une soudure par-ci, un bout de ficelle par-là... Mais le principal est là : ça tient. Vous faites rapidement une check list : tout est OK. Vous prenez la direction de la piste de décollage, et vous voilà lancé. En mode de pilotage automatique, votre appareil prend la direction du sas spatio-temporel, qui vous fera voyager à la vitesse de la lumière. Votre ordinateur de bord vous désigne pendant ce temps vos objectifs. Vous êtes maintenant face à vos adversaires. Vous devez éliminer les principaux vaisseaux ennemis et les petites navettes qui vous attaquent de toute part.

DE LA 3D EN VEUX-TU EN VOILÀ...

Comme vous pouvez vous en apercevoir, ce jeu de type arcade/shoot'em up est fortement inspiré de Star Wars 32X. Il est entièrement en 3D, et les vaisseaux que vous allez rencontrer sont parfois impressionnants. C'est une aventure spatiale pleine d'action, de lasers et d'angoisse devant votre bouclier qui baisse... Reste à savoir s'il égalera Star Wars... Dur défi.

ÉDITEUR : SEGA
DISPO : JUIN

Une profusion d'explosions (pas mal réussies d'ailleurs) illuminera votre écran et vous donnera enfin la sensation d'être un vrai chevalier Jedi.

Vous pourrez choisir de piloter avec vue intérieure, ou vue extérieure.

TELEX

INFOGRAMES SE FAIT DES RONDS !

La société lyonnaise, l'une des premières à s'être installée, vient de nous commmuniquer ses chiffres d'affaires pour l'année 1993/94. Les ventes de cartouches et de jeux divers sur d'autres plates-formes de la société ont atteint la somme de 123 millions de francs, soit près de 74 % du chiffre d'affaires total du groupe. Principale raison, le succès de titres comme les Schtroumpfs sur Nintendo et d'Astérix, toujours sur consoles Nintendo.

OCEAN SE FAIT TEAM 17

Après quelques négociations, Ocean a pris les licences de tous les jeux Team 17. Du coup, c'est Ocean qui se chargera de la distribution et du marketing des produits de la société de Leeds. Particulièrement connue sur Amiga pour la qualité de ses jeux, l'équipe de 17 pourra désormais se concentrer uniquement sur le développement de ses nouveaux titres sur plates-formes à venir ainsi que sur Super Nintendo et Megadrive.

TIME WARNER S'EUROPEANISE

Time Warner, le géant américain, tient tout particulièrement à s'adapter au marché européen en créant des équipes de développement internes à l'Europe. La première équipe européenne sera dirigée par Steve Wahld, un pro sur Silicon Graphics et sur la production en trois dimensions plus généralement. Son équipe devrait en théorie développer sur des plates-formes actuelles et à venir. On a hâte de voir le résultat.

QUE D'LA REPOMPE...

Moi j'vous le dis, les éditeurs doivent avoir une toile d'araignée dans le ciboulot pour avoir aussi peu d'imagination. Ils ont plus d'idées ou quoi ? Hein ? Ces ~~fumiers~~ cons vont nous préparer un remix à deux balles de Star Wars en espérant arnaquer tous les petits joueurs opprimés que vous êtes. Y'a intérêt à ce que le jeu soit bon, parce que sinon, y vont m'entendre, et là, j'en connais qui vont morfler.

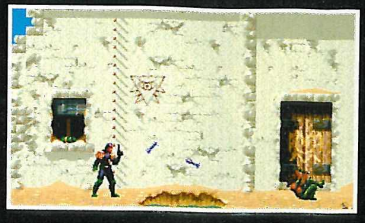
SIGNÉ : BAD BRAIN
défenseur des joueurs opprimés et de lui-même

Moi, je pète tout sur mon passage.

Non, par pitié, je suis innocent ! Ne me tuez pas !

Les prisonniers s'échappent en passant par les fondations de la prison ! Arrête ou je tire !

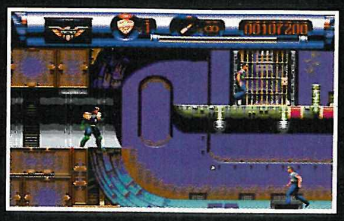
Cette colonie est habitée par de vrais sauvages.



Judge Dredd

MEGADRIVE/ACCLAIM

Retournez tous dans vos cellules avant que je me fâche...



Judge Dredd, le film, c'est pour la rentrée prochaine ! Jetez donc un gros œil à Extra Life Loisirs pour en savoir plus, découvrir cette histoire rocambolesque et connaître tout avant tout le monde. Quant au jeu, il est annoncé pour plus tôt, alors regardez ce qui vous attend sans plus tarder...

DE LA PLATE-FORME POUR GARDER LA FORME

Le jeu vous fait incarner un flic hors du commun, puisqu'il est juge aussi ! Sportif, vous n'arrêterez pas un instant de grimper, de ramper, de courir, de sauter ou de vous baisser... Flic avant tout, vous ne laisserez aucune chance à vos ennemis qui succomberont à vos balles, vos bombes, vos fusées et autres armes que vous trouverez sur place et que vous savez manier à la perfection... Intelligent enfin, vous tenterez de trouver votre chemin à travers les nombreux couloirs que vous parcourrez et autres labyrinthes qui vous attendent... Comme vous le voyez, Judge Dredd vous fera perdre du poids, que vous le vouliez ou non !

C'est qu'il a un lance-flammes, le bougre !

UNE HISTOIRE POUR MIEUX S'Y CROIRE

Si Judge Dredd est un jeu de plates-formes, il n'est pas pour autant dépourvu d'une histoire. Dans le premier scénario, vous devez contrecarrer une révolte qui se prépare dans un quartier de la ville. Votre mission est composée de plusieurs objectifs (c'est également le cas pour les autres missions). Le premier consiste à détruire toutes les containers de munitions que vous rencontrerez pour éviter que ses armes puissent être utilisées par la suite. Le second est d'arrêter ou de tuer toutes les personnes impliquées. Dans le second scénario, vous devez contenir une émeute survenue dans une prison. Votre premier objectif est d'éviter qu'il y ait des évasions en fermant les sas à l'aide d'ordinateurs. Le second sera d'arrêter ou de tuer tous les prisonniers aux alentours. La troisième mission est un peu particulière car vous avez été accusé d'un meurtre et vous devrez prouver votre innocence ! Judge Dredd est un jeu de plates-formes pour 1 joueur, avec des passwords. Bientôt le test !

EDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : JUIN

Découvre toutes les nouveautés SEGA avant tout le monde !

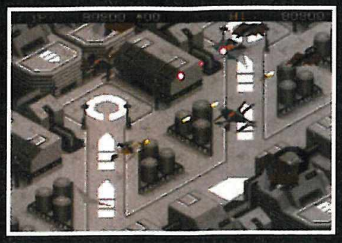
3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *NEWS

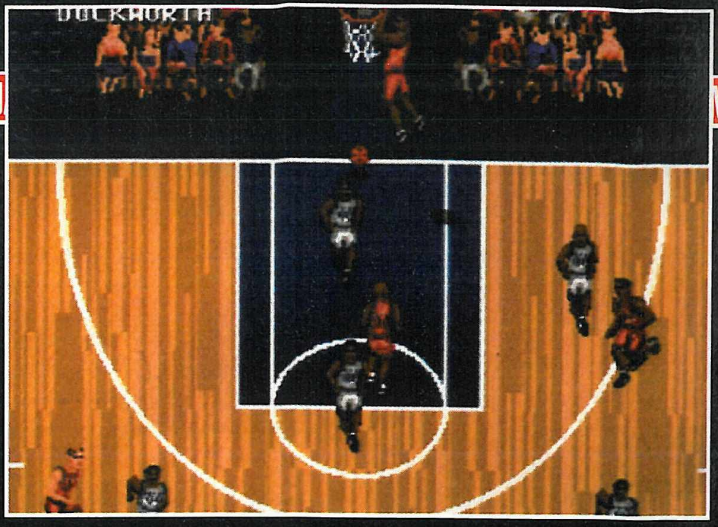
• EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • J

Motherbase

MEGADRIVE 32X/SEGA



Peut-être les plus-vieux d'entre vous auront connu Zaxxon en Arcade et sur la console Coleco... Si je vous en parle, c'est que Motherbase en reprend le principe. Jeu de tir en trois dimensions isométriques, Motherbase est annoncé sur Megadrive 32X pour le mois de juin. Aux commandes de votre vaisseau, vous devrez comme d'habitude latter tout ce qui bouge à l'écran. La principale originalité de ce Shoot'Em Up de 24 mégabits réside dans la possibilité de se coller aux ennemis et de retourner leur énergie contre eux, ce qui est plutôt cool. À part cela et quelques ennemis gigantissimes bien animés, pas de quoi fouetter un chat. Une affaire à suivre quand même, ce titre pouvant être surprenant en y jouant dans une version plus achevée...



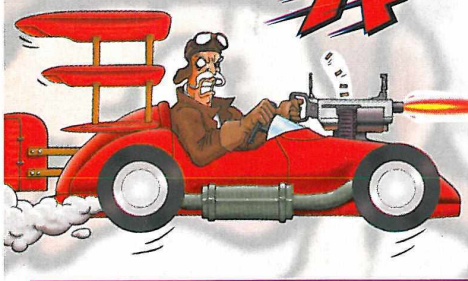
NBA Action'95

MEGADRIVE /SEGA

Après l'excellent basket réalisé par Electronic Arts, Sega entre sur le terrain et tente de marquer un panier avec NBA Action'95, que l'on avait pu découvrir au CES de Las Vegas en début d'année. Dans cette simulation de 16 mégas, on retrouvera toutes les règles qui régissent le basket. Ici, pas question de Dunk ou de Jam mirobolant, tout est fidèle à la réalité. Proposé par Sega à la vente immédiatement, Mega Force vous parlera de NBA Action'95 le mois prochain, dans un test "dunkesque" !

• CONCOURS STREET RACER CONCOURS • CONCOURS • CONCOU

MEGA force · vivid image · Ubi Soft · M6



Gagnez un stage de monoplace de l'école Winfield, sur le circuit de Monthléry ou si vous ne conduisez pas encore, Ubi Soft vous offre un stage de kart.

LA QUESTION : Combien y a-t-il de lignes de programmation dans STREET RACER ?

LES LOTS : 1er et 2ème PRIX : 1 stage de monoplace Renault, sur le circuit de Montlhéry, pour deux personnes + 1 jeu Street Racer + 1 T-Shirt Street Racer + 1 tasse Street Racer, et pour ceux qui n'ont pas encore leur permis de conduire, le stage de monoplace sera remplacé par un stage de Kart.
3ème PRIX : 1 jeu Street Racer + 1 T-Shirt Street Racer + 1 Tasse Street Racer.
DU 4ème AU 10ème PRIX : 1 T-Shirt Street Racer + 1 Tasse Street Racer.

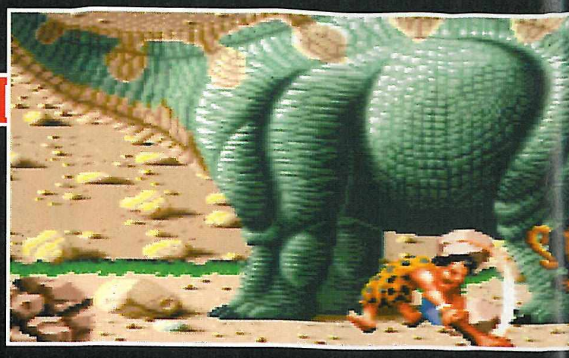
BULLETIN REPONSE À COMPLÉTER ET À RENVOYER
sur papier libre ou sur le 3615 M6 rubrique Mega 6 AVANT LE 28 MAI 1995 à
"CONCOURS STREET RACER - MEGA FORCE"
6 Bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX

1) UBI SOFT et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 28 mai 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de UBI SOFT et MEGA FORCE.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés trois semaines après la clôture du concours.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA •

Après "Surfing'n USA", voici "Surfing'n Dinosaures..."



The Flintsto

PREVIEW MEGADRIVE

La famille Pierrafeu (The Flintstones) arrive sur la 16 bits, et ce environ un an après sa sortie au cinéma. Comme il se doit, vous allez diriger le père, alias le fameux Fred Flintstones. Figurez-vous que vous devrez traverser une quinzaine de niveaux afin de sauver votre famille, qui est ni plus ni moins retenue en otage. Le diabolique Cliff Vandercave est derrière tout cela, et toute votre aventure ne sera motivée que pour aller lui faire une tête au carré...

APRES LA ROUE, LA TETE AU CARRÉ...

The Flintstones est un jeu de plates-formes qui vous mettra en "relation" avec de nombreux hommes préhistoriques et autres grenouilles maléfiques. Pour en venir à bout, vous aurez à votre disposition une massue qui, rappelons-le, était l'arme préférée des gens vivant à cette époque. Non seulement elle servait pour la chasse, mais également pour régler rapidement les scènes de ménage. Quoique l'on en dise, on savait vivre en ce temps-là....(mesdames, on reste cool, it's a joke, inutile d'écrire des lettres d'insultes). Mais cette fameuse massue peut être sporadiquement remplacée par une boule de bowling, aux effets nettement plus efficaces. N'oublions pas, pour être complets, les fameuses pierres à feu, qui serviront de projectiles pour atteindre les cibles éloignées.

De temps à autre, vous aurez à casser de la pierre, car ces

Soit vous continuez, soit vous arrêtez...

Des centaines et des centaines d'astuces sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *AST

La massue n'est pas votre exclusivité...

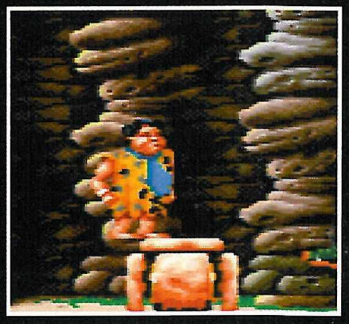
La pierre vous permet de grimper plus haut que prévu...

Ça, c'est du diamant...

nes

Matraquez le dinosaure pour faire apparaître une plate-forme...

Vous aurez des interrupteurs à activer...



Le marcassin vous permettra de sauter jusqu'à la corniche supérieure...

dernières renferment divers bonus utiles à votre cause. Il faudra également activer des mécanismes au système "primaire", comme par exemple frapper un petit dinosaure sur un tapis roulant, afin de faire apparaître des plates-formes un peu plus loin. Au niveau des décors traversés, ceux-ci iront de la carrière, de la ville de pierre, des volcans, en passant par la jungle et ce jusqu'au repaire de l'infâme Cliff.

SOYEZ PRÉ-HYSTÉRIQUES...

Au total, vous rencontrerez ainsi plus d'une douzaine de personnages différents, et ce dans les mêmes lieux que vous aurez pu admirer dans le film. Quant au reste, il vous suffit d'attendre le mois prochain pour connaître la suite des aventures...

EDITEUR : OCEAN
DISPONIBILITÉ: JUIN

TELEX

LA TETE DANS LES NUAGES

La plus grande salle d'arcade qui est en fait un univers vidéo-ludique ouvert à tous (même au moins de 18 ans) s'est finalement ouverte au 1, passage des Princes, dans le quartier de l'Opéra à Paris. Cet espace ludique est génial. Vous y découvrirez toutes les nouvelles machines d'arcade, un magasin de jeux vidéo, Micromania, ainsi qu'un Mac Donald pour les petites faims. Gai et sympathique, le cadre est réellement fantastique. Très agréable pour passer un après-midi cool devant une tonne d'écrans.

DEION SANDERS PORTE-PAROLE DE SOA

Deion Sanders est l'une des plus grandes vedettes de football et de baseball aux Etats-Unis. Et c'est précisément lui que Sega Of America a choisi pour devenir le porte-parole de la gamme "Sega Sport". De plus, des jeux comportant son nom seront également réalisés par des équipes de développement propres à SOA.

SOJ VEND ET VEND BIEN

Un communiqué officiel de Sega Of Japan nous apprend que ce sont 17000 Saturn qui se sont vendues le premier jour de distribution de la machine le 21 novembre 1994. Ensuite, une semaine a suffi pour que Sega Of Japan vende près de 250000 Saturn. Aujourd'hui, le parc installé de Saturn au Japon est de 500000 machines. De plus, SOJ prévoit pour l'année 1995 un parc de plus de 2 millions. Ça, c'est des ventes !

MOINS CHER

Et on commence déjà. Alors que tout le monde ou presque était d'accord pour dire que la Megadrive 32 X était trop chère, Sega vient juste de baisser son prix. En effet cette console, ou plutôt ce champignon de 32 bits, est désormais depuis le 21 avril annoncée à la vente avec un jeu, Motocross Racing, pour 1500 francs environ. Je vois bien le 1490 francs se projeter à l'horizon. C'est encore un peu cher à notre goût et le jeu n'est pas non plus le jeu idéal que MegaForce aurait intégré. Pour ma part j'eusse préféré un Doom, un Star Wars Arcade ou encore un Virtua Racing Deluxe. Mais bon, soyons déjà heureux du progrès accompli par Sega.

Au début du jeu, un film en 3D vous présente tous les personnages, et les situations dans lesquelles ils se trouvent. Tous seront victimes d'un accident, d'un meurtre ou d'une exécution. Mais tous seront sauvés miraculeusement par les forces du mal.

Eternal Champions version 95 semble bénéficier d'une grande variété de coups pour chaque combattant. Tant mieux, le jeu n'en sera que plus prenant.

Si vous ne pouvez vous défaire d'un ennemi trop coriace, prenez-le au col pour lui donner un cours de projection.

Eternal Champions

PREVIEW MEGA-CD

Eh bien, il aura fallu du temps à Sega pour nous faire part de la sortie d'Eternal Champions sur Mega-CD. Certes, nous vous l'avions annoncé dans le reportage sur le CES de Las Vegas, mais il nous avait été impossible de vous montrer de nombreuses photos. Mais voilà, notre fougue aidant, nous vous l'avons retrouvé, bien caché chez Sega. Reste à vous le présenter, photos à l'appui.

Xavier a profité de quelques mois de repos pour perfectionner ses techniques de combat et apprendre quelques coups pas piqués des vers.

À UN POIL PRES...

Que ceux qui se seraient glissés parmi nous et qui ne croient pas aux forces surnaturelles détournent les yeux de ces lignes, car ils ne comprendraient pas un traître mot de ce qui va suivre. Les forces surnaturelles, donc, ont décidé de se faire remarquer. Pour se distraire, elles ont choisi de s'organiser un petit tournoi de baston privé. Comme ça, entre potes... Mais les combattants, il faut les trouver. Et motivés si possible... Le meilleur moyen d'avoir un combattant dans de bonnes dispositions est sans aucun doute de mettre sa vie en jeu. Les forces du mal ont donc jeté leur dévolu sur treize personnages en situation délicate : l'un a la tête sur l'échafaud, l'autre est en train de tomber d'un précipice... Tous sont sur le fil du rasoir et, accessoirement, sur le point de mourir. Mais l'un d'entre eux va survivre. Tous sauvés in extremis, les treize personnages se retrouvent donc réunis dans un monde parallèle pour combattre. Le gagnant sera sauvé d'une mort certaine, et les perdants se retrouveront dans leur situation délicate.

Que serait un jeu de baston sans boules de feu ?

C'EST LA MÊME CHANSON...

C'est dans ce contexte particulier et surnaturel que les personnages vont s'affronter. Certains sont d'ailleurs nouveaux et n'existaient pas sur Megadrive : l'Égyptien, la pirate... De toute manière, tous seront présentés dans un film de quelques minutes au début du jeu. Bref, cette version est largement différente de la première. L'univers graphique est très proche et le genre des combats est toujours aussi particulier. Quant aux coups spéciaux, ils sont évidemment là (avec quelques nouveautés pour les anciens persos), accompagnés d'une flopée de magie et de téléportation. C'est de la baston, quoi... Mais ne dévoilons pas tout, on le décortiquera dans un zapping prochain afin de vous dire si cette mouture est valable ou non.

ÉDITEUR : SEGA

DISPONIBILITÉ : JUIN

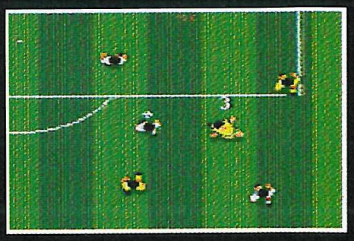
Tu souhaites revendre ton ancienne console ?
Passe une Petite Annonce Gratuite sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *PA

Vous ne les trouvez pas petites, vous, les cages ?

Striker

PREVIEW GAME GEAR

Beau tacle glissé du numéro 3, mais encore faudrait-il le faire sur l'adversaire.



C'est encore un but ! Le gardien n'en revient pas, tout comme le ballon.

Vous y croyez, vous ? V'là un jeu de foot ! Pourtant, le mondial est encore loin et en ce moment c'est la période creuse. Vous me direz, c'est mieux de sortir un jeu longtemps après le mondial en prenant son temps pour la réalisation que de précipiter les choses et de sortir une daube de la pire espèce, comme on en a déjà vu ! Voici donc Striker, une simulation de foot sur Game Gear.

LISEZ LA SUITE, Y'A DU NEUF !

Effectivement, Striker a quelque chose de nouveau par rapport aux autres jeux de foot. Vous avez dû vous en apercevoir en regardant les photos, deux vues différentes de jeu vous sont proposées, l'une de dessus (scrolling vertical, le jeu se déroule de haut en bas) et l'autre, plus classique, légèrement inclinée (scrolling horizontal, le jeu se déroule de droite à gauche). Comme ça, il y en aura pour tous les goûts ! D'autre part, vous aurez la possibilité de jouer à 11 contre 11 ou même 6 contre 6... Vous retrouverez évidemment plein d'autres options plus classiques, telles que la possibilité de choisir la durée du match, le climat (ensoleillé, enneigé, pluvieux) ou de jouer sans les fautes... Plus d'une cinquantaine d'équipes internationales seront proposées et nous espérons qu'il sera possible de jouer à deux en connecté. Enfin, outre la possibilité de se donner aux séances de tirs au but, vous pourrez vous engager dans différents tournois. Les takcles, les têtes et les tirs avec effet n'ont pas non plus été oubliés, tout comme la possibilité de connaître les performances de chacun de vos joueurs, de procéder à des remplacements et de changer de formation (8 au choix) à tout instant... Comptez sur nous pour vous en dire encore plus sur cette simulation de foot la prochaine fois.

Y'en a des équipes et encore, la liste n'est pas terminée.

Quel tir canon du numéro 10 ! Michel, c'est toi ?

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : JUIN

Ooooh ! Quelle erreur du gardien !

S'il y avait une équipe de poules, elle choisirait la formation 4/4/4.

TELEX

ÇA REMUE CHEZ INTERPLAY

Malgré sa présence à l'ETCS, il ne présentait aucun produit particulier sur Sega. Pourtant, notre correspondant américain, le beau Seb, nous a révélé qu'Alone In The Dark 2, l'un des plus grands hits sur PC de ces dernières années, est en cours de conversion chez Interplay et sur MD 32X. D'autre part, Interplay planche également sur une conversion, toujours sur MD32X, de Clayfighter II, le jeu de baston avec des combattants en pâte à modeler, sur Blackthorne et sur Casper, le prochain film de Steven Spielberg qui devrait être disponible à la vente dans le courant de l'automne.

LUCAS ARTS BRANCHE SATURN

Tout récemment revenu d'un voyage au Japon, Jack Sorenson, General Manager de Lucas Arts, a annoncé la conclusion d'un contrat avec Sega, lui permettant de développer quatre titres pour la Saturn. Malheureusement, aucun nom n'a pour l'instant été entériné. On peut cependant penser que Dark Forces, un jeu à la Doom avec les héros de la Guerre Des Etoiles, serait parmi les jeux cités. Ces produits sortiront en 1996.

UN CRICKET CHEZ CODEMASTERS

Non bien sûr, il ne s'agit aucunement de l'animal. La société anglaise vient tout juste d'annoncer la commercialisation prochaine sur Megadrive d'une simulation de Cricket. Kesako ? Le cricket est un jeu exclusivement anglais, joué par des Anglais, qui ressemble à du base-ball, qui n'est pas du base-ball (puisque c'est du cricket) et que nous, Français, nous ne pouvons comprendre. Codemasters étant loin d'être débile, a donc décidé de ne pas vendre ce jeu en France. Et on comprend pourquoi !

SEGA ADOPTE SOFTIMAGE

Sega Of Japan vient tout juste d'annoncer qu'elle utiliserait le logiciel 3D Soft Image pour développer ses prochains titres. Ce pack sera également mis à la disposition des éditeurs comptant développer sur Saturn. Autant dire que les graphismes des prochaines productions risquent d'être chauds. A noter également que SoftImage a par exemple été utilisé pour des productions cinématographiques, telles que The Mask par exemple.

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN

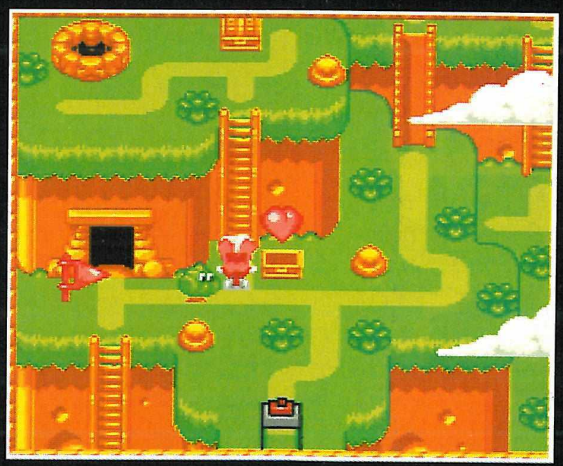
Mr N

PREVIEW MEGADRIVE

Mister Nutz est de retour après 7 mois d'hibernation ! Vous vous souvenez que la dernière fois, ce jeune écureuil était parti affronter l'abominable homme des neiges. Il avait dû en faire du chemin et en affronter des ennemis, avant d'arriver dans les montagnes enneigées où le yéti l'attendait. Après sa victoire, Mister Nutz s'était empressé de retourner sur son noisetier, histoire de festoyer. Le ventre plein, il pouvait hiberner ! À peine sorti de son sommeil depuis quelque temps, donc, Mister Nutz a reçu un message très inquiétant. Des poulets venus d'un autre monde sont apparus il y a peu et veulent conquérir Mainland. La population locale a tout naturellement fait appel à Nutz (son courage est connu à travers le monde entier) pour s'interposer !

UN JEU D'AVENTURE...

Ce nouvel épisode de Mister Nutz est très différent du précédent car il s'agit plus particulièrement d'un jeu d'aventure, entrecoupé de scènes de plates-formes traditionnelles. Rassurez-vous, aventuriers et "plate-formers" devraient y trouver leur compte. Dans la partie aventure, vous dirigerez un petit Nutz sur une sorte de carte géante. Vous rencontrerez différents animaux avec lesquels vous pourrez discuter pour obtenir des renseignements et ainsi avancer dans votre quête. Lorsqu'une question vous sera posée, vous aurez plusieurs solutions de réponse. Vous devrez alors bien choisir ! Un peu partout, vous découvrirez des coffres qui contiendront des objets variés (parchemins, rubis, cœurs, objets magiques...), vous pourrez utiliser des bombes pour ouvrir certains passages, emprunter des téléporteurs lorsqu'ils fonctionneront, passer d'île en île en utilisant un radeau et faire plein d'autres choses. Une vrai aventure quoi !



C'est dingue tout ce qu'on peut trouver dans les coffres.

Avec cette bombe, vous parviendrez à débloquer le passage.

Découvre toutes les nouveautés SEGA avant tout le monde !

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *NEWS

Nutz 2

Hé, regardez ! C'est un poisson d'avril...

ET UN JEU DE PLATES-FORMES !

Pour accéder aux scènes de plates-formes, vous devrez toucher des petits drapeaux ou entrer dans certains endroits. Cette partie du jeu est très ressemblante au premier Mister Nutz, avec tout de même une différence intéressante car cette fois, vous pourrez faire voler le petit écureuil ! Mais avant d'y arriver parfaitement, vous devrez apprendre en trouvant des objets magiques dans la partie aventure... Mister Nutz ne jette rien, il porte toujours ses vieilles baskets avec lesquelles il glisse à tout va ! La difficulté sera donc bien présente, d'autant que pour éliminer les ennemis, vous devrez leur sauter dessus comme à l'habitude. Tout en cherchant la sortie, qui sera parfois indiquée par des flèches, vous devrez ramasser un maximum de rubis, trouver des cœurs et aussi des champs protecteurs qui vous garantiront une meilleure sécurité. Car les ennemis ne manqueront pas et les pièges non plus. Pour terminer, sachez que le jeu a été pourvu de passwords ainsi que de continues et que vous aurez également à affronter des Boss. Ça vous plaît ? Nous verrons bien ce qu'il en est le moins prochain !

ÉDITEUR : OCEAN
DISPO : JUIN 95

Avec vos grosses pompes, vous pulvérisez en cendres tous les ennemis.

TELEX

SEGA, PROFESSION SPONSOR

Après avoir sponsorisé Damon Hill et Alain Prost chez Williams Renault, Sega annonce son partenariat, en Grande-Bretagne du moins, avec une équipe de Snowboarding. Pour quelles raisons s'être investie dans ce sport ? Mystère et boule de gomme. Mais, connaissant la société d'Haneda comme nous la connaissons, il est évident que ce n'est pas sur un coup de tête de Sega a décidé de s'investir dans un sport dont la cote ne cesse de croître.

UNE AVENTURE OCEANIQUE

Seaquest, une série télévisée produite par Steven Spielberg et dont nous vous avions déjà parlé dans MegaForce, notamment lors d'un reportage sur les CES, va très prochainement débarquer sur Megadrive. Cette adaptation réalisée par T.HQ retracera les principaux événements de la série. Nous sommes en 2018, à bord d'une toute nouvelle génération de sous-marins. En une vingtaine d'années, l'homme est parvenu à coloniser la mer et à vivre en son fond. La mission du Seaquest est de protéger cette nouvelle civilisation. Le jeu, disponible aux Etats-unis dans un premier temps, en été, comportera 24 niveaux et des objets en trois dimensions géré suivant un nouveau mode de programmation. Nous verrons bien ce qu'il en sera, lorsqu'on y jouera !

METAL FIGHTER SUR SATURN

Basé sur une série télé à gros succès au Pays du Soleil-Levant (tout, d'ailleurs se lève au Japon), Metal Fighter Miku sera converti sur Saturn et sera proposé chez les Nippons aux cours des mois de l'été. Une vingtaine de véritables acteurs seraient investis dans ce jeu.

SATURN/PSX : LA GUERRE

À l'heure actuelle, au Japon, une guerre sans merci a lieu entre les deux géants que sont Sega et Sony (j'allais écrire Nintendo). À l'heure actuelle, il semblerait que Sega ait remporté la première manche, puisque près de 450000 machines ont été vendues contre 300000 PSX. Qu'en sera-t-il en France à la fin de l'année, les paris sont ouverts.

l'ects de londres

En attendant l'E3, le salon de Los Angeles...

Il est de tradition à Mega Force, lorsqu'un événement aussi fort que l'ECTS de Londres se produit, de réaliser un gros dossier avec tout plein de jeux dans tous les sens, et de nombreuses photos. Oui, mais... Car il y a un mais ! C'est que l'ECTS de Londres, cette année, n'a absolument rien présenté de nouveau. Enfin si, deux jeux. Alors voilà, Mega Force vous les présente, mais franchement, on ne s'attendait pas à cela !...

SPIROU

MEGADRIVE / INFOGRAMES

Un colloque de la plus haute importance doit se tenir à New-York, et tous les plus grands physiciens de la planète sont là, tous sauf un, car le Comte de Champignac est à la bourre. Trois heures passent, toujours pas de nouvelles. Quatre, puis cinq, puis six : toujours rien ! Enfin, au bout de sept heures d'attente, la nouvelle tombe comme un couperet : le Comte de Champignac vient de se faire enlever par Cyanure. Elle veut se servir de lui, pour détourner ses inventions aux fins de réduire le monde en esclavage. Comme l'ensemble des invités, Spirou, Fantasio et le chien Spip apprennent la terrible nouvelle. Il n'y a plus une minute à perdre, ils doivent retrouver le Comte... Le jeu est divisé en deux parties distinctes. La première entraîne nos héros tour à tour dans les rues de New-York, dans le métro, dans un magasin de jouets, dans une usine désaffectée, sur les toits des gratte-ciels, etc., suivant le schéma traditionnel d'un jeu de plates-formes classique. La seconde partie est plus branchée "recherche", et il faudra par exemple déplacer des objets, les placer à certains endroits pour ouvrir des passages, etc. Après avoir franchi tous ces obstacles, votre mission s'achèvera dans une base secrète située dans un volcan, qui n'est autre que le refuge de Cyanure. Annoncé pour le mois de juin, le 30 pour être précis, l'esprit de la bande dessinée semble parfaitement respecté dans cette réalisation.

BRUTAL - PAWS OF FURY II

MEGADRIVE 32X / GAMETEK

Après la catastrophe qu'était Cosmic Carnage sur MD32X (demandez à Bad Brain ce qu'il en pense...) et Mortal Kombat II de nettement meilleure qualité, Brutal II est annoncé sur 32X et il était visible dans la suite d'un hôtel de luxe à l'extérieur du Salon. Jeu de baston pouvant se jouer à deux simultanément, Brutal II présente deux nouveaux personnages, à rajouter à la liste de ceux que l'on connaît déjà : Psycho Kitty et Chung Poe. Parmi les améliorations notables, on remarquera également la présence de 256 couleurs simultanément à l'écran, ainsi qu'un nouveau mode de jeu, le mode "battle", dans lequel les combattants doivent s'emparer de la terre des autres. De plus, deux nouvelles techniques de combat ont également été ajoutées à cette version. Brutal II est annoncé en France pour le mois de juin prochain. Le test devrait donc nous permettre de savoir si ces améliorations permettent à Brutal II de se hisser parmi les hits nombreux dans le genre.

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS-M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

STRASBOURG
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT (EUR)	249,00	NHLPA 95 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	PGA TOUR GOLF (EUR)	349,00
BLOOD SHOT (EUR)	299,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
CANNON FODDER	399,00	PROBOTECTOR (EUR)	349,00
DRAGON (EUR)	299,00	PSG SOCCER (EUR)	299,00
DRAGON BALL Z (JAP) *	**249,00**	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
EARTH WORM JIM (EUR)	**399,00**	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SHINING FORCE 2 (EUR)	349,00
FLINK (EUR)	**369,00**	SPARKSTER (EUR)	299,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SPIDERMAN TV (EUR)	399,00
KICK OFF 3 (EUR)	249,00	SOLEIL (EUR)	425,00
JOHN MADDEN 95	399,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	429,00	STAR GATE (EUR)	449,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**499,00**	SYNDICATE (EUR)	399,00
NBA JAM (EUR)	299,00	**URBAN STRIKE (EUR)**	**299,00**
NBA JAM T.E(EUR)	**399,00**	X MEN 2	399,00
NBA LIFE 95 (EUR)	399,00	WARLOCK (EUR)	449,00
NFL QUATERBACK 95	499,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	199,00

MEGA PROMOS !

MICKEY MANIA (EUR)	199,00
SHAQ FU (EUR)	169,00

AGASSI TENNIS (EUR)	99,00	LEMINGS 2 (EUR)	199,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00	LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
BALL Z (EUR)	129,00	LOTUS II (EUR)	149,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	149,00	MR NUTZ (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00	NHL 94 (EUR)	149,00
CASTELVANIA (EUR)	199,00	PITFALL (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (EUR)	299,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN	99,00	SMASH TV (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00	STREET FIGHTER (JAP)	149,00
FANTAZY ZONE (EUR)	99,00	SUPER KICK OFF (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00	TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00	TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94	149,00	ZOOL (EUR)	99,00
KLAX (EUR)	99,00		

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 FF

COSMIC CARNAGE	449,00	VIRTUA RACING DE LUXE	499,00
DOOM	499,00	SUPER MOTOCROSS	499,00
SPACE HARRIER	449,00	MORTAL KOMBAT 2	TEL
STAR WARS	499,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	249,00	NBA JAM	269,00
MORTAL KOMBAT	199,00	MORTAL KOMBAT 2	289,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00	NBA JAM TE EDITION	299,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00		

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F	CD MUSICAUX	129 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	79 F
POSTER	39 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F	PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F	CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F

CASSETTES VIDEO version française N° 4-11 129 F
DRAGON BALL : LE FILM 129 F

MEGA CD

MULTIMEGA+ 3 CD 2 490 F

BATTLE CORP (EUR)	399,00	NBA JAM (EUR)	399,00
DUNE (EUR)	399,00	NIGHT TRAP (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**	ROAD RASH (EUR)	399,00
MICKEY MANIA(EUR)	399,00	SOULSTAR 'EUR)	399,00
MISTERY MANSION	399,00	STARBLADE (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	TERMINATOR (EUR)	99,00

GENIAL! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

SATURN Version PAL

SATURN + VIRTUA FIGHTER 3 990 F

MANETTE	299,00
CARTE MEMOIRE	399,00
CLOCK WORK KNIGHT	449,00
DAYTONA USA	549,00
GALE RACER	490,00
GOTHA	490,00
PANZER DRAGON	490,00
VICTORY GOAL	490,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

Astal

SEGA / SATURN

Après l'excellent Clock-work Knight, Sega Of Japan récidive sur Saturn dans le domaine des jeux de plates-formes avec un titre complètement inédit puisqu'il s'agit d'Astal. Sur plus de dix niveaux, vous dirigerez un "flammi-puche", une sorte de Knuckles à la sauce Saturn dans des décors dignes des plus grands peintres pseudo-impressionnistes.

Rapide et terriblement prenant, Astal ouvre, comme l'a fait son prédécesseur. A l'heure actuelle, aucune date de commercialisation n'est encore annoncée. De toutes façons, Mega Force vous tiendra informé de la tournure que prendront les choses avec Astal.

Doom Trooper

JEU DE CARTES

Tout droit sorti de "Mutant Chronicle", Doom Trooper se présente comme un jeu de duels rapides, où la tactique se révèle parfois plus importante que les forces engagées. Fourni avec un livret de règles, Doom Trooper vous permet de jouer à 2 ou plus, sachant que chaque joueur doit posséder son propre jeu de base (60 cartes) et qu'il existe plus de 300 cartes différentes, que vous pouvez vous procurer en achetant des "Necropaks" (assortiment de 15 cartes) ou bien un autre Jeu de Base et, bien sûr, en faisant des échanges.

EDITEUR DESCARTES
1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA - 75503 PARIS

LES JEUX A VENIR

MEGADRIVE

BEAVIS AND BUTTHEAD	VIACOM	AVRIL
THEME PARK	EA	AVRIL
F1 CHAMPIONSHIP	DOMARK	MAI
WAYNE GRETZKY HOCKEY	TIME WARNER	MAI
LINE DRIVE	EA	MAI
STREET RACER	UBI SOFT	MAI
TOTAL FOOTBALL	DOMARK	MAI
MR NUTZ II	OCEAN	JUIN
BATMAN & ROBIN	SEGA	JUIN
BEAVIS AND BUTT-HEAD	VIACOM	JUIN
JELLY BOY	OCEAN	JUIN
JUDGE DREED	ACCLAIM	JUIN
JUSTICE LEAGUE	SUNSOFT	JUIN
THE FLINTSTONES	OCEAN	JUIN
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	AOUT
IZZY'S QUEST	US GOLD	SEPTEMBRE
ADDAMS FAMILY VALUE	OCEAN	NC
DEMOLITION MAN	VIRGIN	NC
ELITE	SONY	NC
PENAL COLONY	OCEAN	NC
SUPER OFF ROAD	SONY	NC

MEGADRIVE 32X

36 HOLES	SEGA	AVRIL
NBA JAM	ACCLAIM	AVRIL
CORPSE KILLER CD	DIGITAL PICTURE	MAI
METAL HEAD	SEGA	MAI
NIGHTTRAP CD	DIGITAL PICTURE	MAI
SLAM CITY CD	DIGITAL PICTURE	MAI
SUPREME WARRIOR CD	DIGITAL PICTURE	MAI
TAMPO	SEGA	MAI
BC RACERS	CORE DESIGN	JUIN
KNUCKLES AND CHAOTICS	SEGA	JUIN
MOTHERBASE	SEGA	JUIN
QUARTERBACK CLUB	ACCLAIM	JUIN
SHADOW SQUADRON	SEGA	JUIN
THE SCOTTISH OPEN	CORE DESIGN	JUIN
WWF RAW	ACCLAIM	JUIN
SHELLSHOCK	CORE DESIGN	AOUT
THUNDERHAWK 2	COREDESIGN	SEPTEMBRE
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	OCT/NOV
T-MEK	TIME WARNER	OCT/NOV
VIRTUA FIGHTER	SEGA	NC
CONGO	VIACOM	NC
FAHRENHEIT CD	SEGA	NC
RATCHET & BOLT	SEGA	NC
ALONE IN THE DARK	INTERPLAY	NC

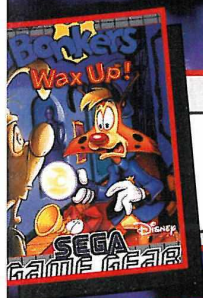
MEGA CD

DUNGEON MASTER	JVC	AVRIL
KEIOI	JVC	AVRIL
ROAD RASH	EA	AVRIL
SUPER STRIKE	EA	AVRIL
SUPREME WARRIOR	DIGITAL PICTURES	AVRIL
SYNDICATE	DOMARK	MAI
BLOODSHOT	ACCLAIM	MAI
DUNGEON EXPLORER	HUDSON	MAI
FATAL FURY SPECIAL	JVC	MAI
FLYING NIGHTMARE	DOMARK	MAI
HEIMDALL	JVC	MAI
LINKS	VIRGIN	MAI
LORD OF THUNDER	HUDSON	MAI
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	ACCLAIM	MAI
SAMURAI SHODOWN	JVC	MAI
THEME PARK	DOMARK	MAI
TIME COP	JVC	MAI
ETERNAL CHAMPION	SEGA	JUIN
ANOTHER WORLD II	VIRGIN	ANNULE
CADILLAC AND DINOSAURS	ROCKET SCIENCE	ANNULE
DEMOLITION MAN	VIRGIN	NC
LOADSTAR	ROCKET SCIENCE	ANNULE
POWER RANGERS	SEGA	NC

GAME GEAR

TRUE LIES	ACCLAIM	MAI
F1 CHAMPIONSHIP	ACCLAIM	JUIN
JUDGE DREED	ACCLAIM	JUIN
KAWAZAKI	DOMARK	JUIN
SUPER COLUMNS	SEGA	JUIN
WIZARD PINBALL	DOMARK	JUIN
CAESAR PALACE	VIRGIN	ANNULE
DRAGON	VIRGIN	NC
JOHN MADDEN	EA	NC
POWER RANGERS	SEGA	NC
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	JUILLET/SEPT
SHINING FORCE	SEGA	NC

LES DERNIÈRES SORTIES

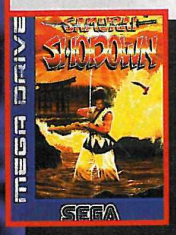


BONKERS

GAME GEAR - SEGA

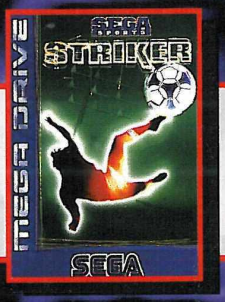
Ah putain, ils reparlent encore de ce jeu à MegaForce. Ils n'ont vraiment rien compris. J'espère que tout le monde se fout de sa sortie, à celui-là !
SIGNÉ BAD BRAIN.

SAMOURAI SHODOWN



MEGADRIVE - SEGA
Testé dans le numéro 37 - Note 87%
Voilà un jeu d'Arts martiaux pour 1 ou 2 joueurs dans lequel vous retrouverez 12 combattants d'une puissance extraordinaire...

STRIKER



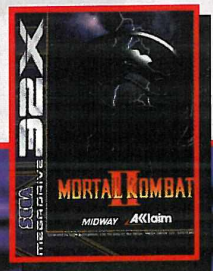
MEGADRIVE - SEGA
Testé dans ce numéro - Note 84%
Une simulation de foot très originale qui conviendra à tous et à toutes grâce aux trois vues différentes du terrain qu'elle propose..

SPIDER-MAN TV

MEGADRIVE - ACCLAIM

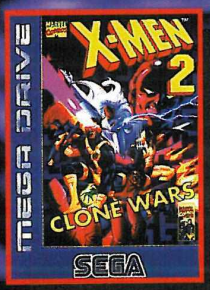
Et hop, encore un jeu qui a eu droit à mes bons soins. Ne l'achetez pas même s'il est dispo ? Ce n'est pas bon !
SIGNÉ BAD BRAIN.

MORTAL KOMBAT II



MD 32X - ACCLAIM
Testé dans le numéro 38 - Note 80%
Ça va saigner ! Retrouvez quelques personnages de la première version et découvrez les nouveaux challengers, de vraies brutes !

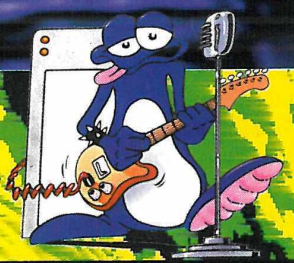
X-MEN 2



MEGADRIVE - SEGA
Testé dans ce numéro - Note 86%
Retrouvez dans ce Beat them Up pour 1 ou 2 joueurs, toute la troupe des X-MEN et préparez-vous à des coups très spéciaux !

HIT PARADE

+ : en progression
- : en baisse
NE : nouvelle entrée



MEGADRIVE FRANCE

1	ASTÉRIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	+	SEGA
2	LA LÉGENDE DE THOR	+	SEGA
3	SAMOURAI SHOWDOWN	+	SEGA
4	X-MEN 2	+	SEGA
5	STRIKER	+	SEGA
6	BONKERS	+	SEGA
7	JOE MONTANA FOOTBALL	+	EA
8	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	-	SEGA
9	THE FLINTSTONES	+	OCEAN
10	RISTAR	-	SEGA

MEGA-CD FRANCE

1	TIME GAL	+	RENOVATION
2	B.C. RACERS	=	CORE DESIGN
3	DRAGON'S LAIR	+	READY SOFT
4	JURASSIC PARK	+	SEGA
5	DRACULA UNLEASHED	+	SEGA
6	STARBLADE	=	NAMCO
7	WORLD CUP USA 94	+	US GOLD
8	YUMENI MYSTERY MANSION	+	SEGA
9	TOMCAT ALLEY	-	SEGA
10	NIGHT TRAP	NE	SEGA

MD 32X FRANCE

1	METAL HEAD	+	SEGA
2	COSMIC CARNAGE	+	SEGA
3	SPACE HARRIER	+	SEGA
4	VIRTUA RACING DELUXE	-	SEGA
5	DOOM	NE	SEGA

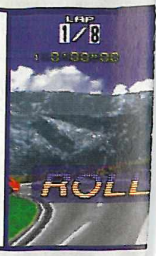
GAME GEAR FRANCE

1	BONKERS	+	SEGA
2	RISTAR	+	SEGA
3	SON OF CHUCK	+	CORE DESIGN
4	SHINOBI	+	SEGA
5	HOME ALONE	NE	SEGA

COUP DE CŒUR

ZAPPING • ZAPPING • ZAP

Sur le premier circuit, le départ est lancé. C'est-à-dire que vous franchirez la ligne de départ à 290 ou 300 km/h, en fonction de votre voiture. N'oubliez surtout pas d'appuyer sur l'accélérateur avant le départ. Quant aux autres circuits, le départ est arrêté, ce qui fait perdre un bon paquet de temps. Il faut savoir prendre le meilleur départ possible. Hélas, il n'y a pas de recette miracle pour celui-ci, étant donné que chaque voiture a ses propres caractéristiques d'accélération.



Engagés sur le périphérique, nous étions une quarantaine... La rage aux dents, la main sur le volant, le pied sur l'accélérateur, nous avions décidé de faire une course de bagnoles pour savoir lequel de nous était le plus fin pilote. Ce n'est pas dans les salles d'arcade qu'on allait pouvoir le faire ! Pris d'un élan suicidaire, nous voilà donc rendus Porte de Clichy. Une fois sûrs que les archers du roi n'avaient pas installé leurs beaux appareils à faire des photos des gens à leur insu (remarquez, ils sont cools, ils vous les envoient après), nous n'avions plus qu'à faire vrombir les moteurs. Comme nous voulions faire un départ lancé, nous voilà partis en rangs serrés, avec interdiction de doubler jusqu'au signal de départ. Justement, je l'aperçois ! Il est visible de loin, puisqu'il est représenté par un tonneau en feu. Nous nous approchons... Top ! Nous avons dépassé le signal... Je me faufile entre deux voitures. Le tirage au sort ne m'ayant pas avantagé pour ma position sur la grille de départ, je me débrouille quand même, et je grignote les places... Un adversaire vient se frotter à moi. Sa voiture me touche et m'envoie contre les rails de sécurité. Je parviens à redresser et donne un coup de volant. Je le vois perdre le contrôle de sa bagnole, provoquant ainsi un carambolage avec une dizaine de voitures qui ne reviendront plus dans la course. Soudain, mon pneu explose : ma voiture zigzague et se dirige droit vers un mur. Impossible de m'arrêter ! Le choc est ultra-violent... Et là, je me réveille, heureux de n'avoir fait qu'un cauchemar... Mais pourquoi ai-je rêvé ça ? Mais je sais ! C'est aujourd'hui que sort le tant attendu Daytona USA sur la Saturn ! Ah... Enfin, on va voir ce qui nous a fait languir pendant des mois !

La différence entre le Mode Arcade et le Mode Saturn est simple : en arcade, vous avez un temps limite pour parcourir une certaine portion de piste, à l'inverse du mode Saturn. Le chronomètre qui vous indique ce temps est affiché en haut, au-dessus du compte-tours.

Si vous pilotez en Manuel, choisissez bien la configuration de votre manette. La meilleure semble être la B.

DAY

Le mode Mirror : voici une astuce qui n'en est pas vraiment une. Vous pouvez jouer sur les circuits inversés, mais non à l'envers. C'est-à-dire que les virages à gauche seront à droite, etc. Pour jouer sur ces circuits, allez à l'écran de sélection. Placez-vous sur celui de votre choix, et appuyez sur Start. Le symbole Mirror Mode apparaît. Appuyez ensuite sur C. Cette manipulation n'est valable qu'en mode Saturn.

À vos débuts -et même lorsque vous serez un "petit dieu"- vous allez parfois réaliser quelques cascades pas vilaines du tout. Vous pourrez même assister à quelques carambolages devant ou derrière vous, ce qui est parfois très spectaculaire. Ensuite, votre voiture n'aura plus vraiment la même forme... Mais les dégâts ne vous empêcheront pas de faire de bons chronos.

Voici le menu de départ. Le mode Saturn propose les trois circuits. Comme en arcade, il y aura des "check-points", et vous aurez un temps limité pour parcourir certaines portions de circuit. En revanche, vous n'aurez que deux voitures au choix : une automatique, et l'autre manuelle. Le mode Saturn ne vous limite pas en temps, et vous avez plus de voitures à votre disposition. Le menu Ranking permet de voir les temps réalisés, et le jeu garde en mémoire les performances. Enfin, vous disposez des traditionnelles options.

Voilà Gégé le cheval. Il était là dans Virtua Racing, et les programmeurs, fidèles défenseurs des animaux, ont décidé de le faire sortir à nouveau. On a tous essayé de l'attraper, et il n'y a toujours rien à faire...

MATCH CONTRE GALE RACER

Prenez une Rolls Royce, et placez à côté une Ami 6. Tout est meilleur dans la première : la carrosserie, le moteur, le confort, le plaisir de conduite... Daytona USA et Gale Racer, c'est pareil. Daytona USA est meilleur sur tous les plans, et range définitivement Gale Racer, ce jeu bâclé, au placard. C'est à se demander si on parle de la même console...

DAYTONA USA

La pub, chez Sega, on connaît : voici Sonic immortalisé. On pourra aussi voir Jeffry, de Virtua Fighter...

Que ce soit en mode Arcade ou en mode Saturn, pour jouer en Mode Time Attack, rendez-vous au menu de sélection des voitures, après avoir choisi le circuit. Une fois votre voiture repérée, appuyez sur Start : le symbole Time Attack apparaît. Ensuite, appuyez sur C. La piste sera libre, et cela constituera une bonne opportunité pour vous entraîner, et découvrir le circuit.

Ces deux photos ne vont pas vous apprendre à traverser les murs, ou comment transpercer le tunnel. Elles sont juste là pour vous faire apprécier l'esthétique et les effets que peut offrir Daytona. Son charme, il le doit en partie aux grandes descentes, impressionnantes lorsqu'elles sont vues du volant, ou encore aux dévers et aux montées. Quant au tunnel, je le trouve tellement bien réalisé que j'avais envie de vous le montrer...

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

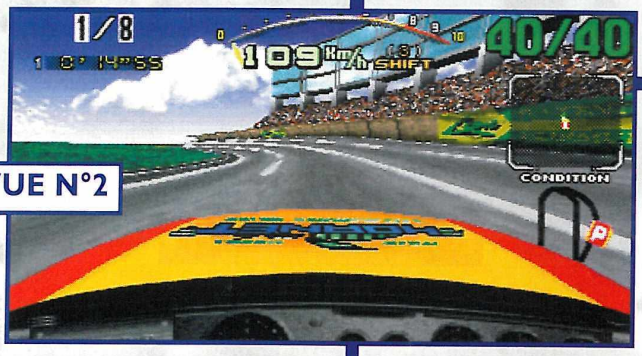
Annoncé comme "Le" jeu Saturn, Daytona USA ne nous a pas déçus. Il est démentiel ! Pour vous donner une idée de comparaison (si c'est possible...), c'est le plaisir de Virtua Racing, avec les qualités graphiques et d'animation de la Saturn. Le plaisir de jeu, avec des cascades, des circuits variés, escarpés, difficiles et une concurrence parfois sauvage, est omniprésent, sans parler du fabuleux effet de vitesse ! Le terme de "simulation" est largement mérité, car le plaisir du pilotage est intégral : il faut calculer les trajectoires, les passages de vitesses, les freinages... L'intérêt est digne des plus grands jeux. De plus, les graphismes sont splendides, très fins, et certaines textures sont somptueuses... Seules ombres au tableau : la vitesse d'affichage trop lente (les éléments du décor n'apparaissent que tardivement), et les voitures auraient pu être plus soignées... Mais bon, le plaisir reste entier ! Quand on connaît en plus le nombre d'options (Time Attack, Mode Mirror, niveaux de difficulté...), on ne peut que se féliciter de la durée de vie de ce jeu, qui est indispensable à tout heureux possesseur de Saturn. J'ai dit.

LAURENT

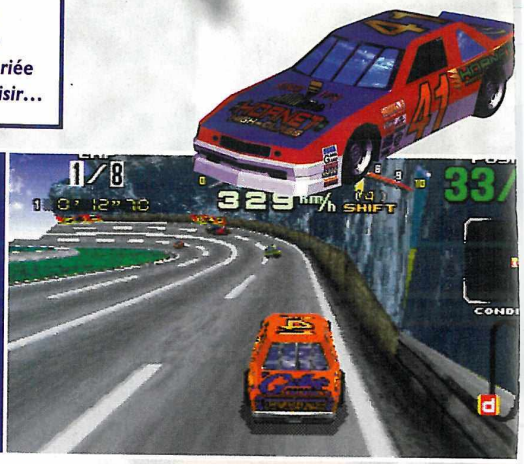
NON LES MECS, rassurez-vous j'ai que dalle à dire, mais je voulais juste placer un ou deux mots dans cette page. Je la trouve encore plus belle avec moi dessus. Et puis, comme ça, le Schmürz, de bleu il va devenir vert. Et ça, ça m'excite à mort ! Sinon, je voulais juste dire que bon sang, j'ai joué à Daytona et c'est Top délire, géant, gravement géant. Voilà, j'suis une fois de plus content de moi !
SIGNÉ : BAD BRAIN

VUE N°1

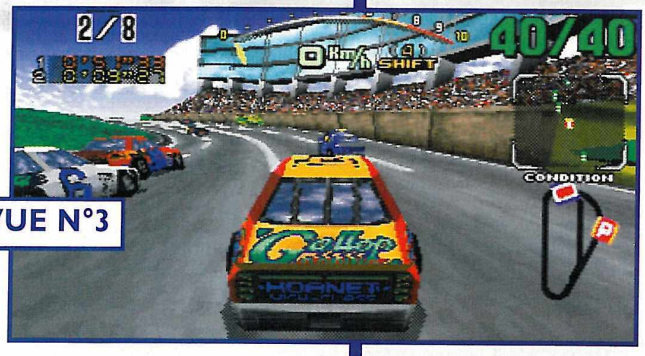
Comme dans toutes les simulations de voitures Sega, vous avez quatre vues à votre disposition. Si la 2 est la plus réaliste, elle n'est pas la meilleure pour faire exploser le chrono. A priori, la plus appropriée est la quatrième. À vous de choisir...



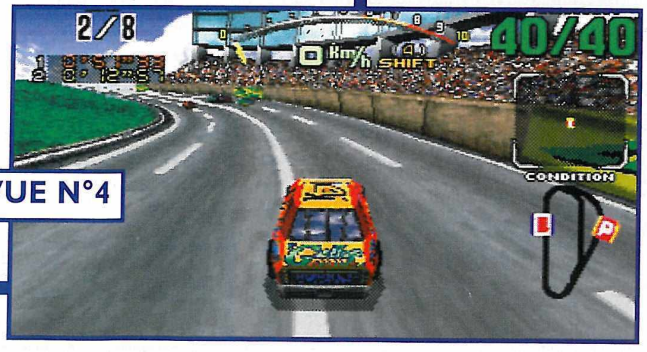
VUE N°2



Voilà le seul point sensible. Vous pouvez l'aborder en dérapant (rétrograder en 3ème avec un petit coup de frein), ou alors en quatrième en prenant bien l'extérieur



VUE N°3



VUE N°4

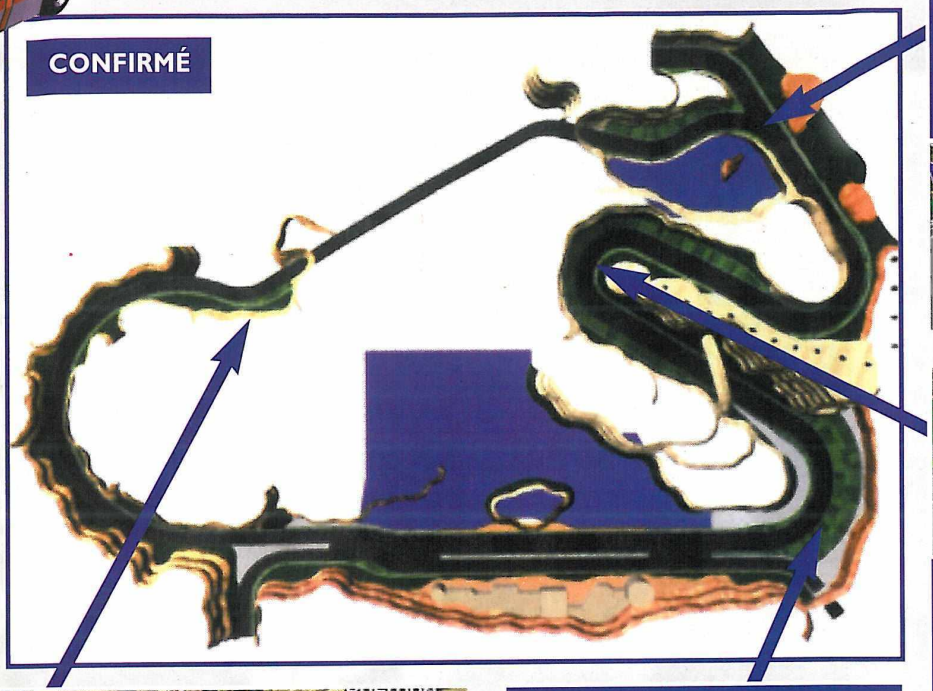
DÉBUTANT

Voilà le circuit sur lequel vous ferez vos débuts. Il est simple, mais peut être traître si jamais vous ne faites pas attention. Profitez de ce circuit pour exploser les records...

DAY

CONFIRMÉ

Ce circuit peut paraître corsé, mais avec de l'entraînement, il est largement jouable. Là aussi, tout est question de concentration.



Ce virage peut être abordé en 4ème, mais en donnant un léger coup de frein, histoire de déraper un peu. Méfiez-vous du virage suivant : il est rude ! Si vous le sentez bien, vous pourrez le passer en 3ème et en dérapant, sinon, freinez un max pour descendre en seconde et repartir de suite en 3ème pour raccrocher la route.

Cette grande descente en virage est assez traître, ne vous laissez pas embarquer ! Vous pouvez la passer à 260 km/h ou 270 km/h, mais difficilement plus. Passez-la en 3ème, sans freiner, lâchez simplement l'accélérateur....

Pour bien négocier cette chicane, pas besoin de ralentir. Passez au plus près du mur à gauche si vous ne voulez pas vous prendre le mur en face.

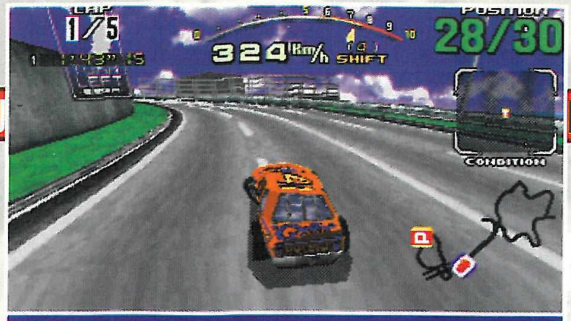
Passez ce virage en 4ème, en donnant un bref coup de frein avant le virage, histoire de déraper. Réaccélérez immédiatement pour franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible.

Voilà ! Vous avez pété un chrono, vous avez gagné une course, vous avez explosé le record du monde... Vous aurez droit à une belle petite séquence de la course avec, à la fin, votre temps, votre classement et, si la perf' est vraiment belle, peut-être ferez-vous votre entrée au classement général...

Si vous voyez les deux caractères japonais en bas à droite de votre écran, dites-vous une chose : il faut faire demi-tour. Vous êtes tout simplement dans le mauvais sens !

Voilà toutes les voitures que vous pourrez utiliser dans Daytona USA. Mais ne rêvez pas : au début, elles ne vous seront pas toutes accessibles. Il faudra gagner sur les circuits pour avoir le droit de les piloter. Chacune possède ses propres caractéristiques : adhérence, accélération, boîte automatique ou manuelle (4 vitesses), vitesse de pointe. La meilleure note possible est le A. Pour faire un bon temps, la voiture orange est de loin la plus adaptée. Pour débuter, n'hésitez pas à prendre une automatique.

ONA

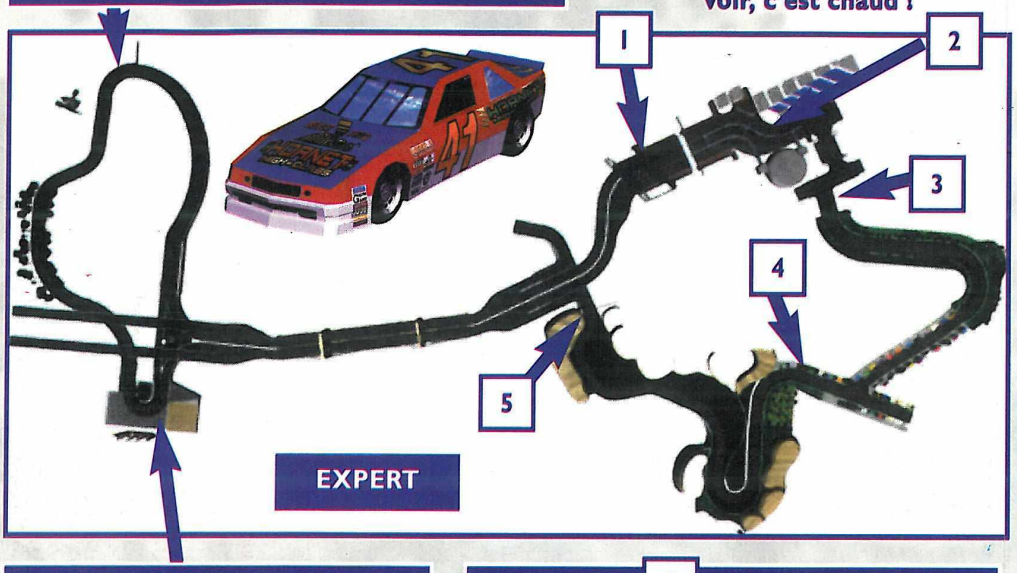


Ce passage peut être négocié en 4ème : donnez un coup de frein lorsque vous verrez apparaître les barrières, de manière à passer le virage en dérapant. Vous pouvez aussi passer en 3ème, et repartir de suite en 4ème.

5

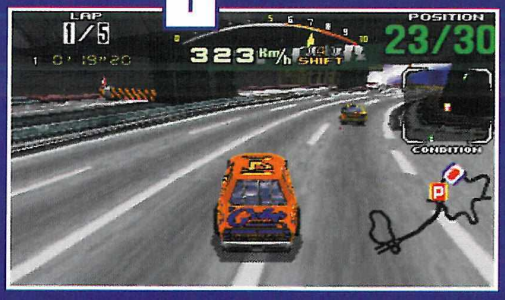
Essayez de serrer ce virage vers la gauche sinon, vous risquez de toucher le mur de droite, et de perdre pas mal de vitesse.

Alors là, en voilà un qui va vous énerver quelque peu ! Je vous laisse la surprise de le découvrir en quelques photos. Vous allez voir, c'est chaud !



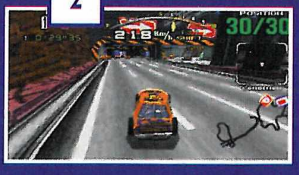
Ce virage en épingle doit être passé en seconde. Lorsque vous apercevrez le grand virage, rétrogradez tout de suite, dérapez, et repassez rapidement la 3ème pour que votre voiture colle à la route.

1



Première ruse de sioux : pour ne pas vous vautrer un peu plus loin, passez entre ces poteaux (vous ne perdrez pas de temps). La route est parallèle, et en plus, elle est libre.

2



Deuxième ruse : passez de nouveau entre ces deux poteaux. Attention, un virage à 90° se cache derrière. Prenez-le en dérapage, de manière à pouvoir attaquer la chicane qui va suivre dans de bonnes conditions.

3

Voilà la fameuse chicane. Vous pouvez la passer rapidement sans trop de problèmes. Évitez simplement de toucher le mur, cela vous ralentirait.

4

Passez ce virage en 3ème, sinon vous irez rouler dans l'herbe, et votre voiture sera incontrôlable. Donnez un petit coup de frein. Vous pouvez le passer à 270 ou 260 km/h.

SATURN

JEU IMPORT

SON 17/20

Les bruitages (son du moteur, digits...) sont bons. À propos des musiques, on aurait aimé pouvoir jouer sans, afin de ne pas gâcher le bruit des moteurs.

GRAPHISME 18/20

De très belles textures sont à l'honneur, avec une bonne finition dans l'ensemble. Les couleurs sont chatoyantes et bien choisies.

ANIMATION 16/20

L'ensemble, à l'exception d'un passage dans le 3ème circuit, est fluide et sans ralentissements. En revanche, la vitesse d'affichage est trop lente.

MANIABILITÉ 19/20

La conduite de la voiture est un plaisir digne de celui de VR. Tout est simple à utiliser, et les commandes, pendant la course, répondent à la perfection.

INTÉRET 19/20

C'est l'Arcade au salon ! Du vrai plaisir : que ce soit en mode Saturn ou en mode Arcade, l'éclate et le réalisme sont garantis à 100%.

✦ SPORT AUTOMOBILE ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE DE CIRCUITS : 3 + 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

- + Les cascades.
- + Les sifflets du public.
- + Le réalisme et la vitesse.
- + C'est haut en couleurs !
- - La lenteur de l'affichage.

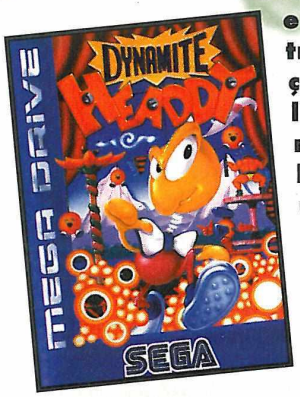
95%

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

Votre rubrique préférée s'étoffe de "quelques" pages supplémentaires : les dossiers sont désormais réintégrés. À ce propos, n'hésitez pas à me faire savoir quels dossiers vous aimeriez que l'équipe réalise pour vous (anciens et nouveaux jeux, toutes consoles confondues). On continue dans les changements : l'astuce "Oldies But Godies" disparaît, remplacée par 2 pages d'astuces sur des vieux jeux. Ce qui ne change pas, par contre, c'est le système d'attribution des lots pour vos astuces : 1 jeu gagné pour l'Astuce-Man du Mois et des lots de consolation pour les autres... offert par le "sponsor" du mois. Ce mois-ci, c'est SEGA qui vous gâte en offrant non pas 1 mais 2 jeux "Dynamite Headdy" sur Mégadrive à Gérard, mais aussi à Nicolas pour son travail sur MD 32X. Sur ce, n'oubliez pas de "manger des pommes" et de me faire part de vos commentaires sur les Secrets façon "nouvelle, nouvelle formule !!". Dernier point, vous avez sans doute remarqué que les Secrets forment un tout placés en pages centrales : comme ça vous pouvez les retirer du mag et les collectionner dans un classeur grâce aux trous prédessinés sur le côté.

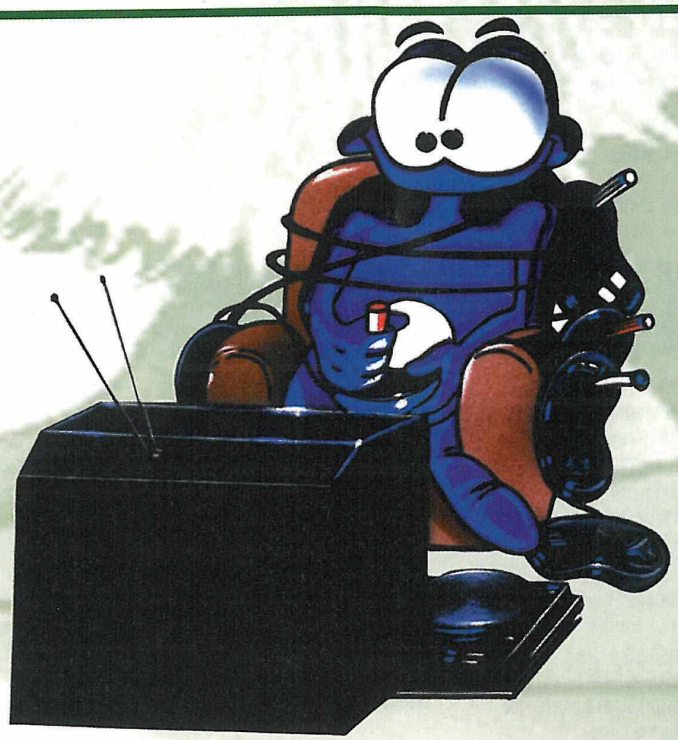
LOGAN



**LOGAN,
LES SECRETS
DE MEGA FORCE,
6, bld du Gl LECLERC,
92 115 CLICHY CEDEX.**

SOMMAIRE

Dossier Doom 32x 1ère partie	p. 36 À 41
Dos. Légende De Thor MD 1ère partie	p. 42 À 45
Dossier Ecco 2 GG	p. 46 À 48
En Détresse	p. 53 À 55
Dossier Fifa Soccer '95 MD	p. 56 À 57
Secrets	p. 58 À 61
Oldies But Goodies	p. 62 À 65



LES SECRETS DE MEGA FORCE

UCE • DOOM • SOLUCE • DOOM • SOLUCE • DOOM • SOLU

DOOM

QUELQUES ASTUCES...

Les astuces qui vont suivre ne peuvent être effectuées qu'avec une manette Megadrive à six boutons.

Etre invincible :

Mettez-vous en Pause à n'importe quel moment du jeu et appuyez simultanément sur HAUT, MODE, X et Z. Si la manip' a bien fonctionné, vous pourrez voir les yeux de votre personnage, en bas de l'écran, devenir tout blancs.

Avoir toutes les armes, cartes, points de vie et armure au maximum :

Mettez-vous en Pause à n'importe quel moment du jeu et appuyez simultanément sur HAUT, MODE, A et C. Si la manip' a bien fonctionné, vous pourrez voir apparaître toutes les options décrites dans le titre de ce "cheat mode" !

Changer d'arme facilement :

Pour éviter de vous prendre la tête en plein combat avec le changement d'arme en les faisant défiler avec l'aide des boutons X et Y, appuyez sur le bouton de Mode et sur l'un des sept boutons du paddle qui équivaut à une arme comme suit dans la configuration de base :

Bouton Start + Mode = Tronçonneuse
Bouton A + Mode = Pistolet
Bouton B + Mode = Fusil à pompe
Bouton C + Mode = Gatling
Bouton X + Mode = Lance-roquettes
Bouton Y + Mode = Fusil à plasma
Bouton Z + Mode = BFG 9000

LES MUNITIONS

Les cartouches :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : C
Contenance : 4 unités

La boîte de cartouches :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : BC
Contenance : 20 unités

Les roquettes :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : R
Contenance : 1 unité

La boîte de roquettes :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : BR
Contenance : 5 unités

La réserve d'énergie :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : RE
Contenance : 20 unités

La boîte de munitions :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : BM
Contenance : 50 unités

Le chargeur de munitions :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : M
Contenance : 10 unités s'il est ramassé sur le sol, 5 unités s'il est ramassé sur un garde.

LES OBJETS

La trousse de stimulation :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 1
Effet : donne 10 points de vie, jusqu'à un maximum de 100.

La potion de vie :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 2
Effet : donne 2 points de vie, jusqu'à un maximum de 200.

L'armure bleue :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 3
Effet : donne 200 points d'armure, jusqu'à un maximum de 200.

L'invulnérabilité :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 4
Effet : rend invincible pendant une durée de 30 secondes.

La carte du niveau :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 5
Effet : permet, pour chaque niveau, de voir tous les passages et passages secrets.

La trousse de secours :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 6
Effet : donne 25 points de vie, jusqu'à un maximum de cent.

L'armure spirituelle :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 7
Effet : donne 2 points d'armure, jusqu'à un maximum de 200.

La combinaison anti-radiations :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 10
Effet : permet de marcher dans l'eau verte irradiée pendant 1 minute, sans perdre de points de vie ni d'armure.

L'armure verte :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 12
Effet : donne 100 points d'armure jusqu'à un maximum de 100.

La sphère de vie :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 13
Effet : donne 100 points de vie, jusqu'à un maximum de 200.

Le sac à dos :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 14
Effet : double la contenance de vos armes.

Les téléporteurs :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 15
Effet : vous téléporte soit au prochain niveau, soit dans une autre partie du niveau.

Les interrupteurs :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 16
Effet : vous transporte au prochain niveau ou vous permet d'ouvrir certains passages.

Les barils :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 17
Effet : en leur tirant dedans, ils peuvent exploser et tuer les créatures se trouvant à leur portée.

La clef bleue :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : A

La clef rouge :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : B

La clef jaune :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : C
Effet : toutes ces clefs permettent d'ouvrir les différentes portes s'apparentant à leurs couleurs respectives.

LES DEUX NIVEAUX SECRETS : LE 16 ET LE 17

- Pour découvrir le niveau 16, qui est en fait le véritable dernier niveau de Doom, il faudra que vous vous tapiez tout le jeu d'une traite en découvrant le niveau 17 et en n'utilisant aucun des deux "cheat-modes" ! C'est dur, je sais, mais cette astuce marche aussi bien au niveau "I'am too young to die" qu'au niveau "Nightmare".
- Pour découvrir le niveau 17, il faudra impérativement que vous finissiez les deux premiers niveaux et que vous empruntiez la deuxième sortie du troisième stage, sans utiliser un seul "cheat-mode".

S'il y a bien un jeu où moi, ancien cuisinier, j'aime à m'identifier, c'est Doom. Côtelette sanglante, beefsteack haché, avec Doom, je revis !... Hurlements des mutilés, tronçonnage des blessés, je pense qu'Amnesty International n'a pas dû donner son aval à la sortie de ce jeu d'ID Software ! Il reste que, dans ce dossier, nous vous présenterons les sept premiers niveaux plus le dix-septième caché, ainsi que leurs différents passages secrets, avec une tonne d'astuces et le glossaire des divers objets ou autres monstres de tout poil !
Suite et fin le mois prochain...
Manu et MK

ou que la boucherie commence !

MEGADRIVE 32X

LES ARMES

LE BERZERKER :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 11
Puissance : de même apparence que le poing américain, c'est une arme très efficace dans les corps-à-corps, qui tuera tous les ennemis de base en un coup et les plus gros ennemis en six coups maximum. Son seul défaut, c'est que de loin, vous ne toucherez personne et brasserez de l'air ! Sa durée est d'un niveau entier.

LA TRONÇONNEUSE :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 6
Puissance : un peu moins puissante dans les corps-à-corps que le poing Berzerker, la tronçonneuse reste toutefois, au même titre que le fusil à pompe, l'arme la plus jouissive du jeu !...

LE PISTOLET :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : AUCUNE, C'EST L'ARME DE BASE...
Puissance : quand vous l'avez, c'est qu'il ne vous reste plus d'autre arme et que vous êtes sacrément dans la m.....e ! Enfin, me direz-vous, il vaut mieux avoir un petit flingue qu'un gros rien du tout !...

LE FUSIL À POMPE :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 1
Puissance: démoniaque dans les corps-à-corps et à mi-distance, c'est l'arme du vrai joueur de Doom ! En plus, quand on tire de loi, on arrose les murs et avec un peu de chance, vous pourrez même toucher plusieurs ennemis en un coup ! C'est beau, la productivité...

LA GATLING :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 2
Puissance : un vrai hachoir à viande ! C'est bien simple, si quelqu'un passe dans le sillage de ses balles, il sera réduit en bouillie en quelques secondes !

LE LANCE-ROQUETTES :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 5
Puissance : d'une rapidité incroyable, c'est l'arme la plus puissante du jeu après, bien sûr, le BGF 9000. Son gros inconvénient, c'est que, si vous tirez sur un ennemi de près et que la roquette explose, vous perdrez autant de points de vie que le malheureux précédemment visé !

LE FUSIL À PLASMA :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 3
Puissance : que dire, si ce n'est "vive la technologie" ! C'est vrai, voir ces petites boules bleues faire littéralement fondre tout ce qu'elles touchent, c'est un véritable régal pour les yeux. Une très bonne arme qui fera de très gros dégâts !

LE BFG 9000 :
DÉNOMINATION SUR LA CARTE : 4
Puissance : alors là, ça ne rigole plus, les femmes et les enfants d'abord ! C'est l'arme d'épaule la plus puissante jamais inventée par les humains. Quand vous tirez avec elle, même si vous ne touchez qu'un seul ennemi mais qu'il y a deux ou trois monstres qui traînent dans les environs, ils y passeront aussi. Son seul gros défaut, c'est la consommation, une vraie Ferrari !...

LES MONSTRES

Les âmes en peine :
Pour les tuer facilement, attendez qu'elles vous foncent dessus et tirez-leur une balle au fusil à pompe.

Les barons de l'enfer :
C'est l'ennemi le plus difficile à détruire... Un coup de BFG au corps à corps les tue en une fois, mais si vous n'avez pas cette arme, prenez le fusil à pompe et tirez-leur dessus en leur tournant autour.

Les "Cacodemons" :
Prenez la tronçonneuse et foncez-leur dedans !

Les démons :
Prenez toujours la tronçonneuse et laissez-les s'empaler dessus lorsqu'ils vous attaqueront au corps à corps.

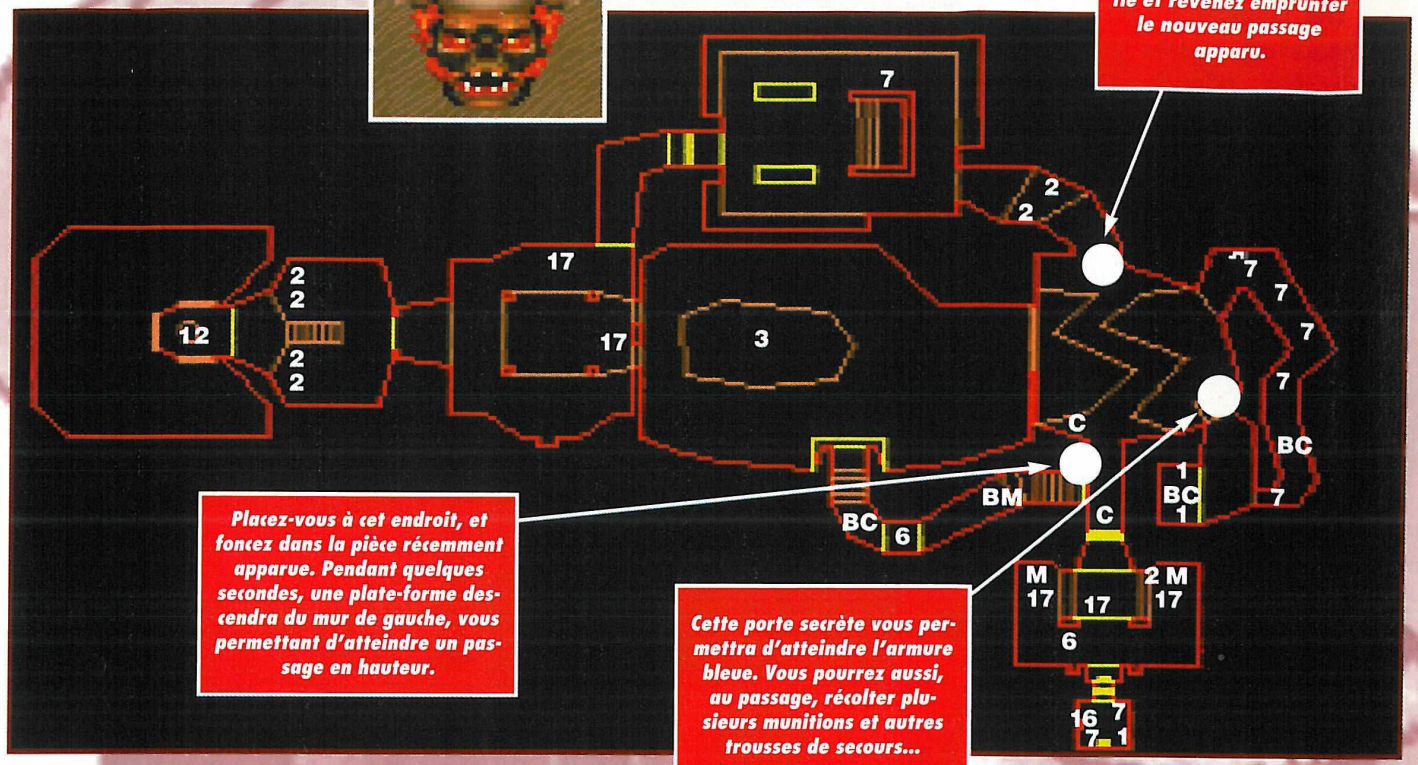
Les ex-humains :
Utilisez le fusil à pompe au corps à corps ou à mi-distance.

Les ex-sergents humains :
Utilisez le fusil à pompe au corps à corps ou à mi-distance.

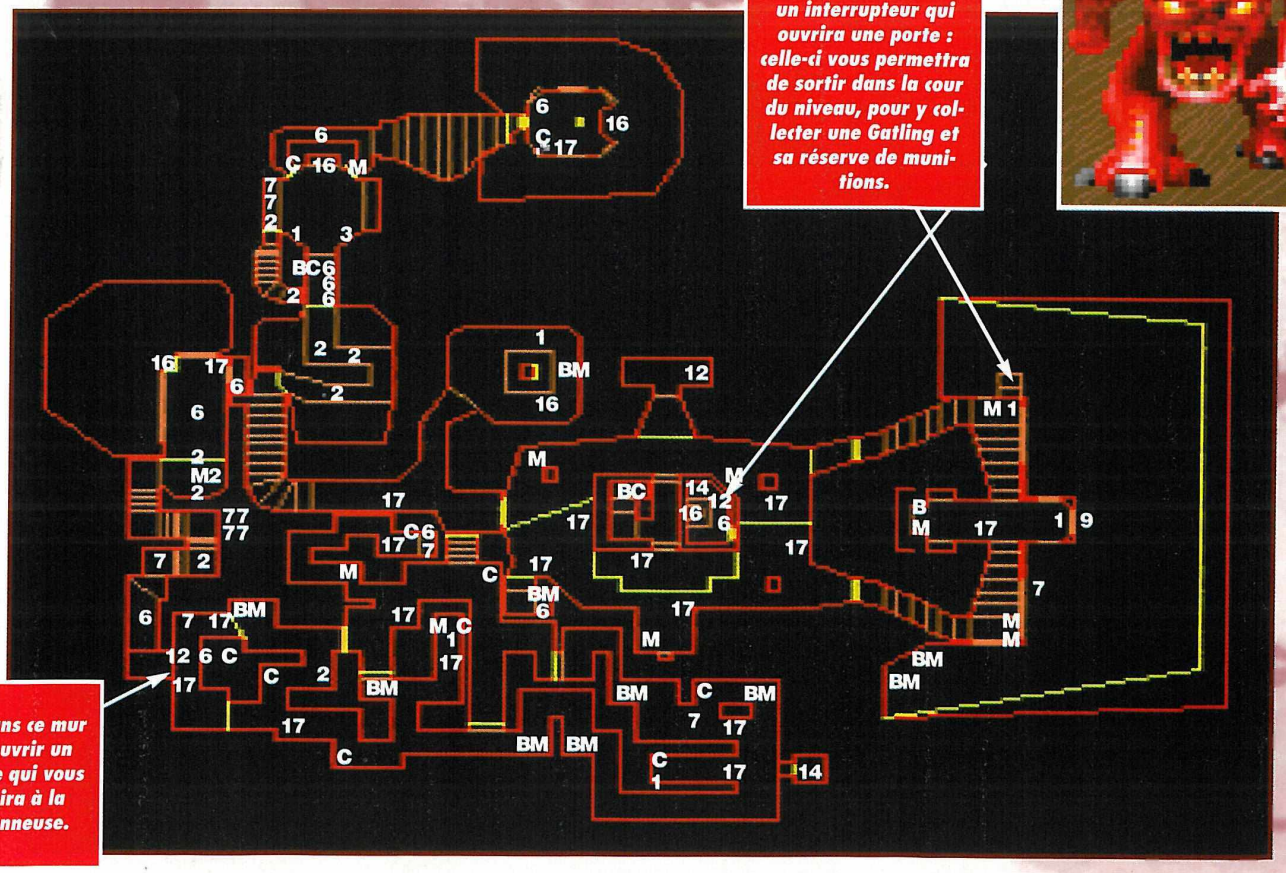
Les "Imps" :
Utilisez le fusil à pompe au corps à corps ou à mi-distance.

▶ ▶ ▶

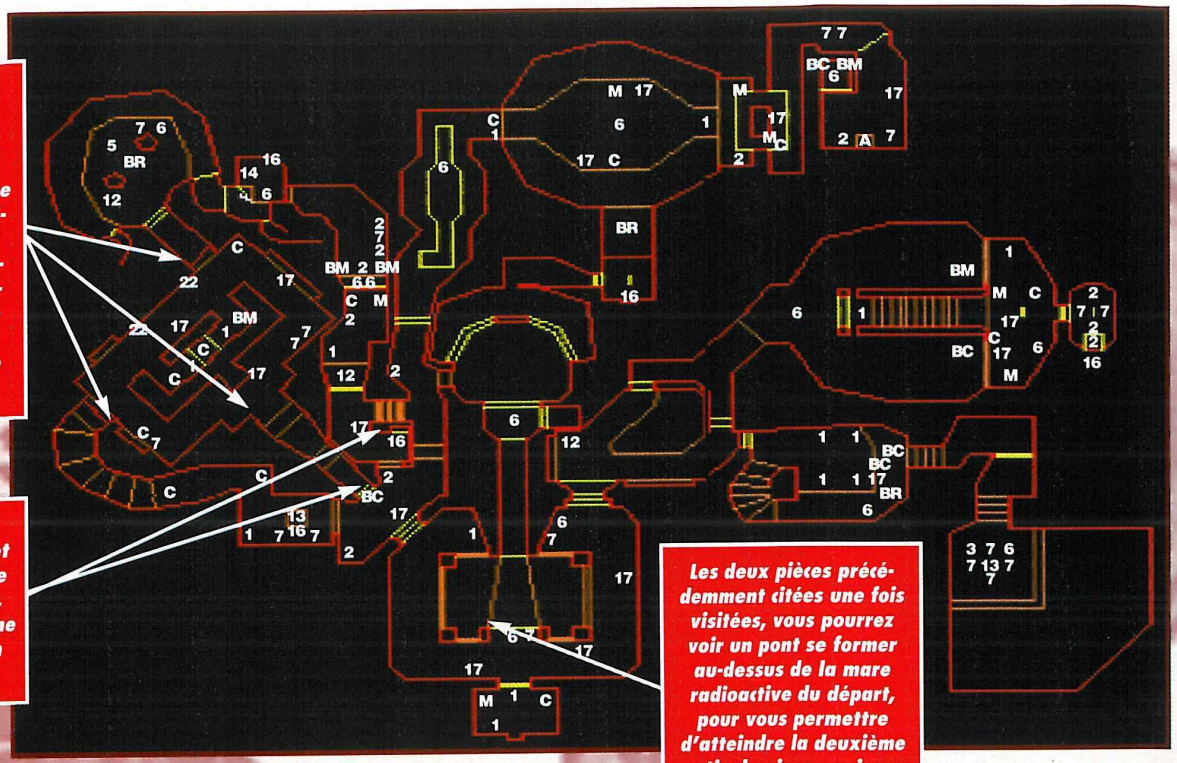
MISSION 1



MISSION 2



MISSION 3

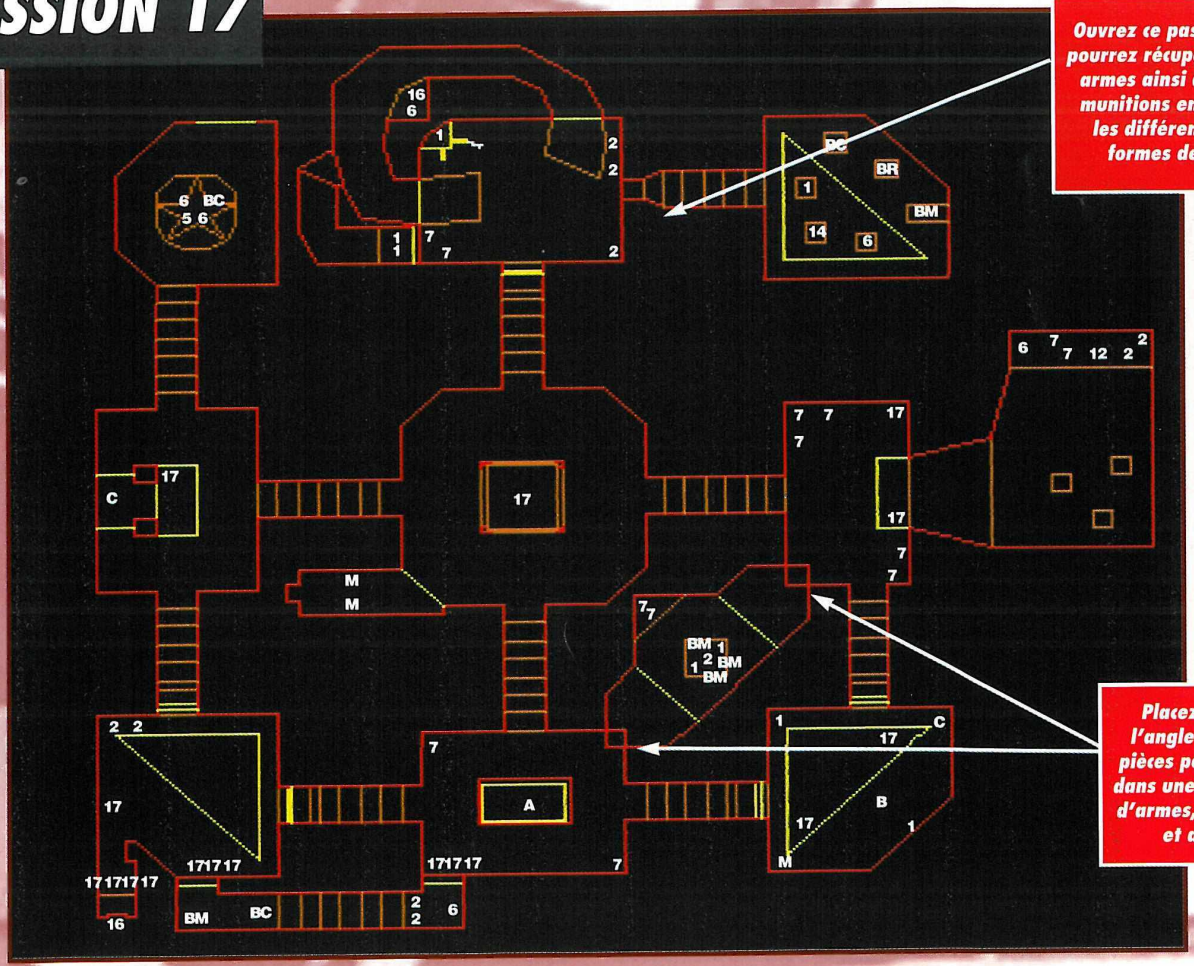


Pour passer les deux portes de gauche et du haut, il faudra que vous partiez impérativement depuis l'entrée de la pièce jusqu'à l'une d'elles pendant qu'elles seront ouvertes. Ne traînez surtout pas en route ou lesdites portes se refermeront et vous serez bon pour recommencer votre folle course !

Baissez le levier qui se trouve dans cette pièce et vous pourrez ouvrir cette porte à travers la paroi, pour pouvoir atteindre une série de pièces riches en bonus.

Les deux pièces précédemment citées une fois visitées, vous pourrez voir un pont se former au-dessus de la mare radioactive du départ, pour vous permettre d'atteindre la deuxième sortie du niveau qui vous conduira au niveau 17.

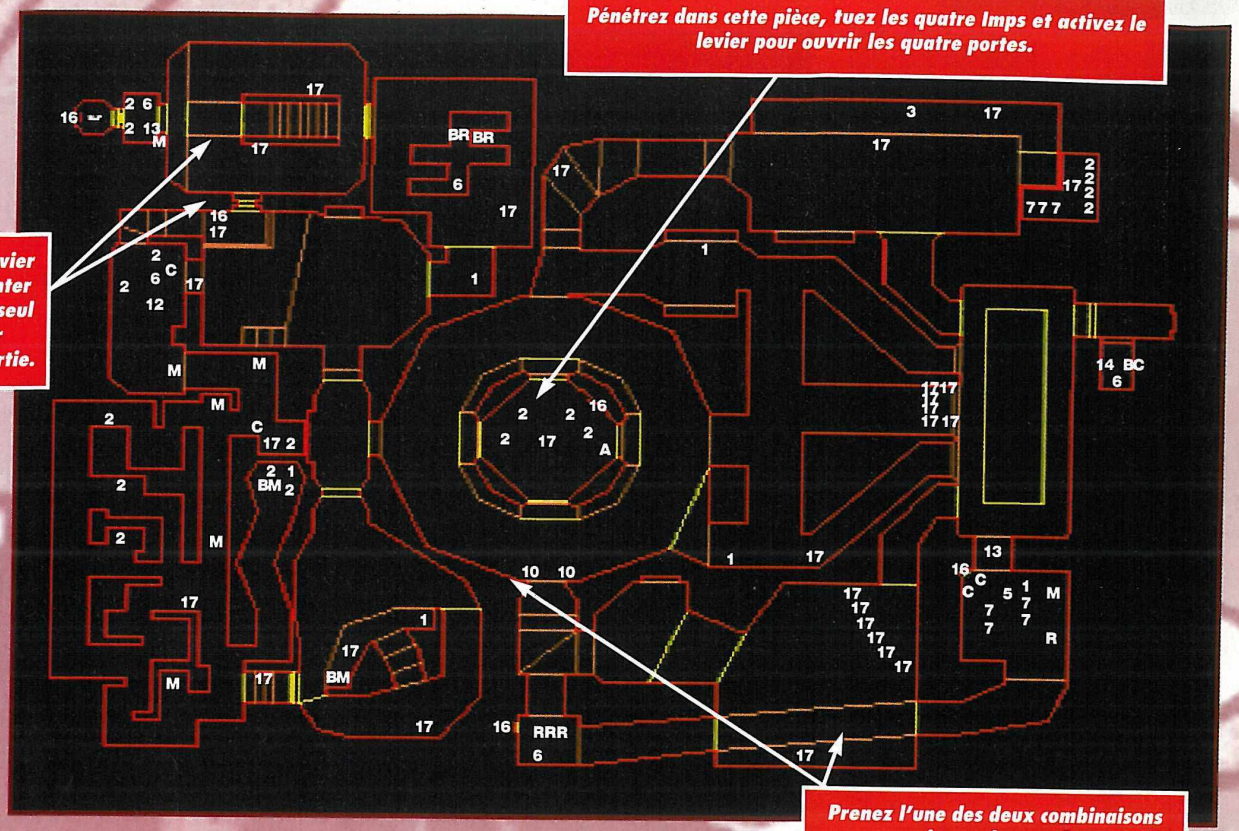
MISSION 17



Ouvrez ce passage et vous pourrez récupérer plusieurs armes ainsi que diverses munitions en courant sur les différentes plates-formes de la pièce.

Placez-vous dans l'angle de ces deux pièces pour descendre dans une fosse remplie d'armes, de munitions et de bonus.

MISSION 4

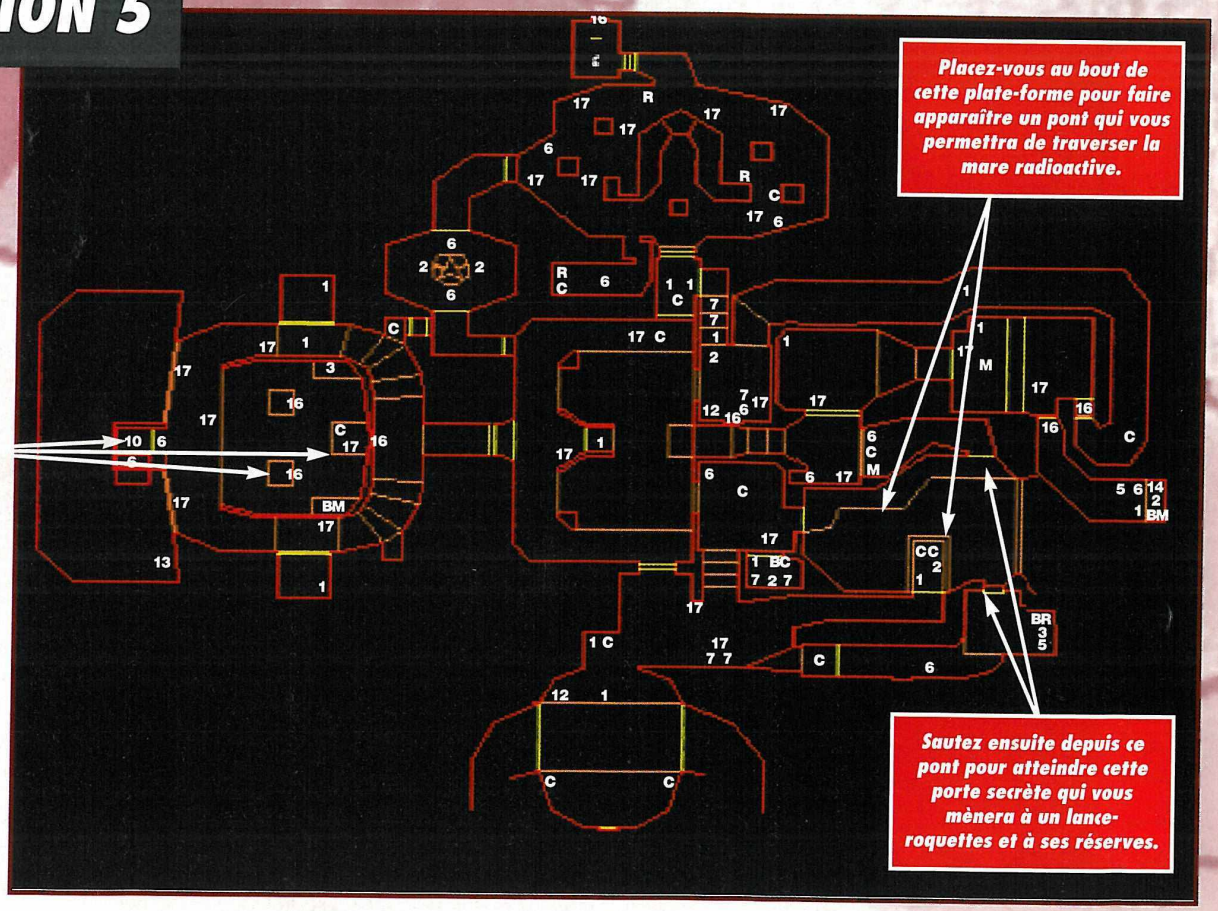


Pénétrez dans cette pièce, tuez les quatre Imps et activez le levier pour ouvrir les quatre portes.

Actionnez ce levier pour faire monter le sol, c'est le seul moyen pour atteindre la sortie.

Prenez l'une des deux combinaisons pour pouvoir marcher sur l'eau radioactive et ainsi atteindre deux pièces contenant armes et autres bonus.

MISSION 5

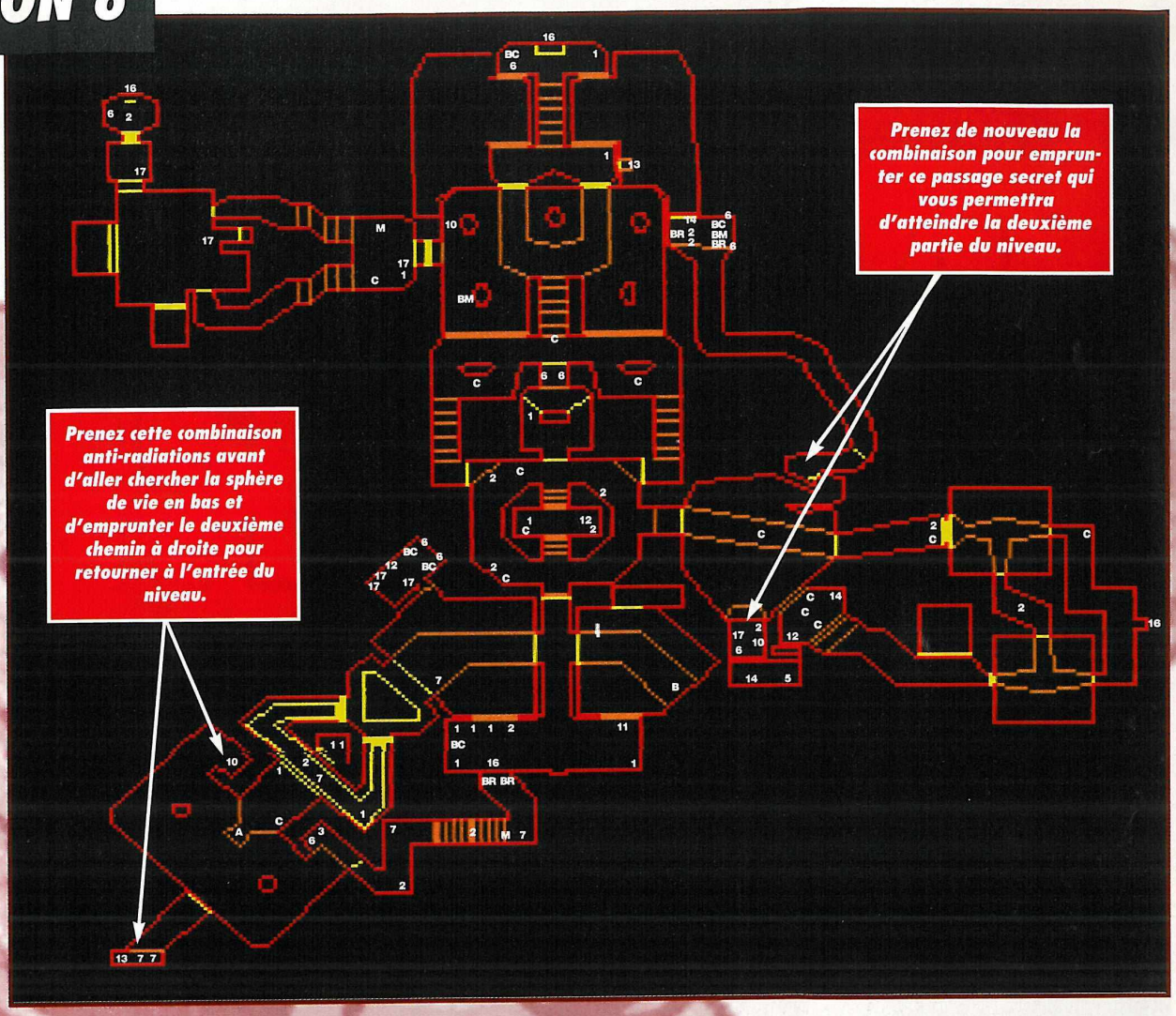


Placez-vous au bout de cette plate-forme pour faire apparaître un pont qui vous permettra de traverser la mare radioactive.

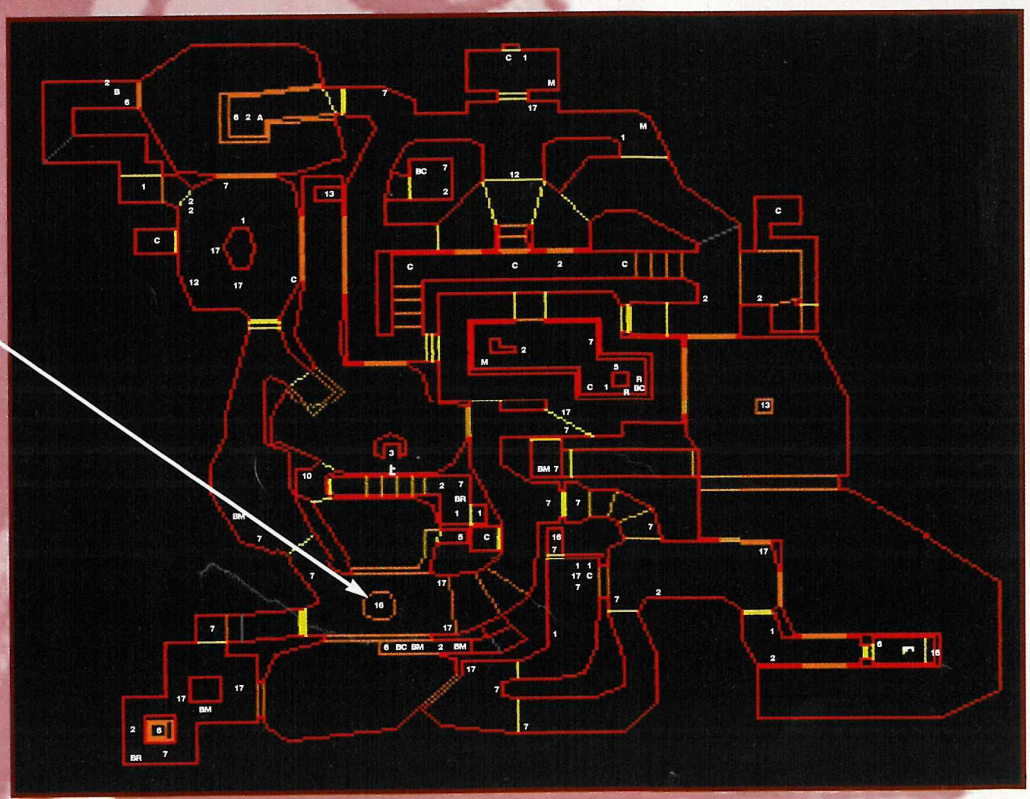
Touchez l'interrupteur du milieu pour pouvoir grimper sur les deux colonnes de gauche et atteindre deux interrupteurs. Ces deux interrupteurs une fois baissés, grimpez à nouveau sur les colonnes pour atteindre (en courant et en sautant) les deux plates-formes du haut et du bas, contenant des munitions et un gilet pare-balles. Bien sûr, avant de grimper sur lesdites colonnes, prenez la combinaison anti-radiations placée dans la pièce secrète de gauche.

Sautez ensuite depuis ce pont pour atteindre cette porte secrète qui vous mènera à un lance-roquettes et à ses réserves.

MISSION 6



MISSION 7



SUITE LE MOIS PROCHAIN.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

• SOLUCE • THOR (1ère partie) • SOLUCE • THOR (1ère p...

LA LÉGENDE DE THOR

MEGADRIVE

À LA RECHERCHE DE L'ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Allez au Sanctuaire de l'eau, indiqué par un drapeau blanc sur la carte. Pour l'atteindre plus rapidement, sortez du petit village par la droite et prenez vers le nord-ouest.

Vous avez remarqué les petits canaux remplis d'eau dans la troisième pièce de ce sanctuaire ? Laissez-vous porter par eux en étant accroupi, comme sur la photo 1. Dans celui de droite, vous trouverez un Elixir (qui fait office de vie) et dans celui de gauche vous récupérerez une épée très résistante.

Le Boss est une sorte de crabe assez moche somme toute (photo 2). Il cherchera à vous balancer contre le mur avec sa pince (photo 3). Ce dégueulasse vous crachera sa bulle d'eau à tête chercheuse dans la tronche (photo 4). Il voudra même vous écraser de son corps svelte (photo 5). Pour le battre rapidement, utilisez des armes qui puissent toucher de loin et sautez pour esquiver ses attaques.

Une fois cette bêbête renvoyée en enfer, allez chercher Dytto, l'élémentaire de l'eau (photos 6 et 7). Retournez voir votre père pour lui conter votre histoire, il vous demandera d'aller chercher l'élémentaire du feu.

photo 1

photo 2

photo 3

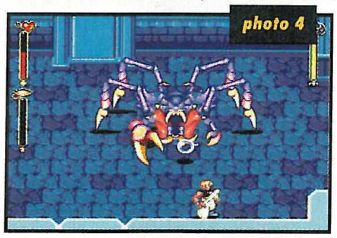


photo 4

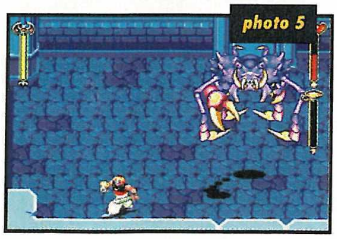


photo 5

À LA RECHERCHE DE L'ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Pour y arriver rapidement, remontez la rivière qui se trouve entre le village de votre maître et le palais de votre père, faites gaffe aux poissons qui y nagent : les piranhas (ce sont des poissons rouges en comparaison). Sous le premier pont se trouve une flamme : éteignez-la avec Dytto et vous récupérerez une pierre précieuse de l'eau. Lorsque vous êtes devant la cascade, faites appel à Dytto pour la stopper.

Dans le sanctuaire, frappez le mur qui se trouve au sommet des escaliers

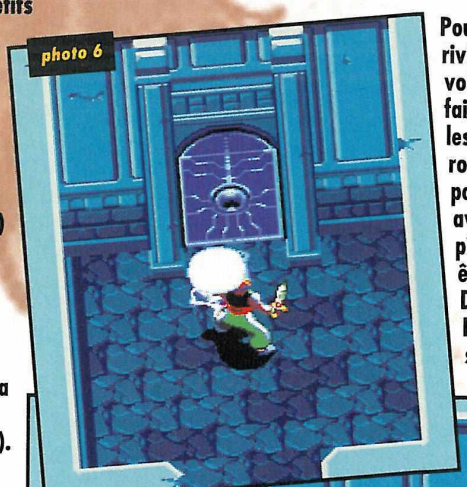


photo 6

photo 7

Le début de votre quête

Dans le village où vous débarquez, parlez un peu à tout le monde et surtout au marchand du village. Il vous permettra de prendre l'objet qui se trouve devant lui.
En haut du village, vous serez attaqué par des monstres. Leur chef est la sorte d'Ogre qui se trouve en face de la maison avec la porte ouverte. Une fois l'ogre battu, vous serez convoqué par votre maître.
Regardez dans le coffre, il contient un fromage.
Allez voir votre papa qui se trouve dans son château, il est indiqué par un drapeau blanc sur la carte.
Une fois que vous avez parlé à votre père, allez faire un tour dans les caves du château pour récupérer un poisson, une orange, une arbalète et une épée.

photo 8

photo 9

photo 10

photo 11

photo 12

comme sur la photo. Vous y découvrirez une arbalète avec 100 flèches (photo 8). Dans la pièce qui est une grand mare, appuyez d'abord sur la dalle de gauche pour faire tomber une boule que vous placerez sur la dalle de droite. Le Boss est très résistant et un peu décharné, non ? (photo 9). Il a de drôles de mollards ce bestiau, j'aimerais bien savoir ce qu'il a bouffé (photo 10). Mais il est débordant d'affection, ce petit, il veut vous serrer amoureusement contre son torse viril (photo 11). Essayez de détruire le plus vite possible ses mains et les limaces qu'il vous jette à la tronche car après, c'est du gâteau pour le battre.
Après cette bataille épique, vous récupérerez l'élémentaire du feu : Efreet (photo 12). Allez sous le pont qui trouve en face de la cascade et avec Efreet détruisez le stalagmite de cristal s'y trouvant : vous acquerrez une pierre précieuse du feu. Retournez voir votre géniteur qui vous confiera une nouvelle mission.

LE REPAIRE DES REBELLES

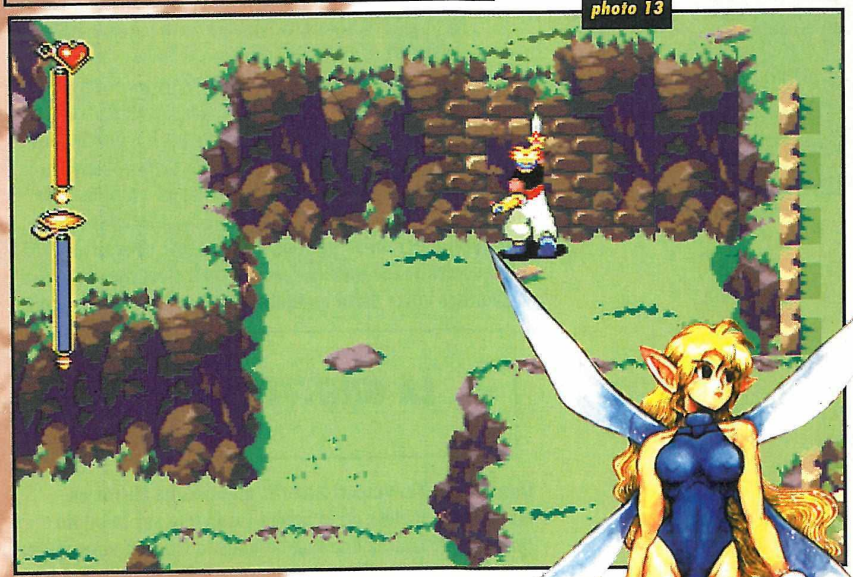


photo 13

Pour y accéder, il faut que vous retourniez au campement de rats, près du sanctuaire de l'eau, et que vous détruisiez le prisme avec Efreet. Lorsque vous verrez le petit étang, remontez-le et prenez vers le nord-ouest en longeant la falaise. Vous remarquerez un mur de briques que vous pourrez détruire assez facilement (photo 13). Dans cette pièce, vous pourrez faire une course avec Efreet (photo 14). Chaque fois que vous battrez votre meilleur temps pour parcourir les 5 tours de la course, vous gagnerez d'abord un ▶ ▶ ▶

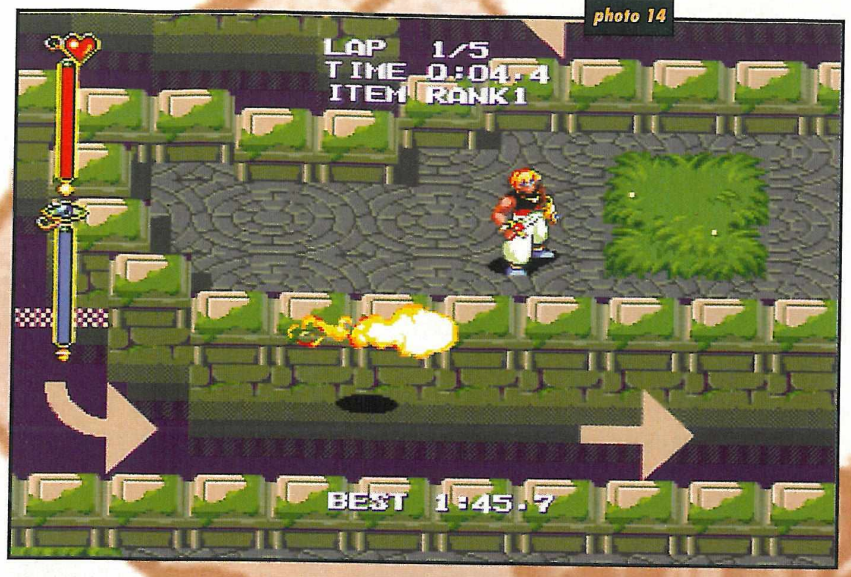


photo 14

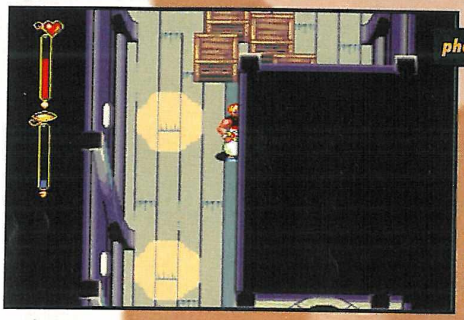


photo 15

photo 16

photo 19

photo 20

photo 21

▶ ▶ ▶ fromage, puis une lanterne pour appeler Efreet une arbalète avec des flèches enflammées, ensuite une pierre précieuse du feu et pour finir un Elixir de vie.

Dans le repaire, pour actionner le levier dans la salle où vous vous faites prendre en sandwich par deux lanciers, il vous faudra sacrifier une flèche. Dans le bateau, vous devrez actionner deux leviers pour ouvrir la porte, ne touchez pas à celui du bas mais seulement à celui du haut. Allez voir dans les quartiers de l'équipage comme sur la photo et tapez un peu partout pour récupérer un objet pour appeler soit Efreet soit Dytto (photo 15). Pour battre les gargouilles (photo 16) : pas trop de problèmes si vous savez utiliser votre salto avec le poignard, sinon... Pour esquiver leurs attaques, c'est on ne peut plus simple car elles attaquent en ligne droite. Le meilleur moyen de les toucher est de déclencher votre salto lorsqu'elles piquent droit sur vous.

LA GROTTE ENNEMIE

Dans la grotte, vous trouverez un passage secret en mettant les leviers de la même façon que sur la photo (photo 17). Lancez une bombe dans le trou où vous voyez une dalle sur laquelle vous ne pouvez pas sauter. Pour récupérer le coffre qui est protégé par un jet de vapeur, mettez-vous en dessous de la dalle qui coupe le geyser et jetez une bombe pour la déclencher. Pour arrêter la chute de pierres de la pièce du haut, il faut tout simplement déclencher la dalle de cette pièce. Vous pouvez détruire les stalagmites de cristal avec des bombes. Dans la pièce où vous voyez un tas de bûches sur le sol, envoyez une grenade dessus et tuez tous les monstres qui vous tombent sur la gueule afin de ramasser une grappe de raisin et un champignon jaune. Dans la salle qui se trouve après la porte rouge, lancez une bombe sur la dalle en contrebas pour faire apparaître trois coffres. Pour ouvrir la porte qui est au même niveau que la dalle précédente, il faut allumer le deuxième flambeau avec une bombe ou avec Efreet, mais n'y entrez pas tout de suite. Laissez-vous entraîner par l'eau jusqu'à l'étage inférieur et remontez le courant vers la gauche en sautant pour accéder à un coffre contenant la clef bleue. Dans la pièce de derrière, vous combattrez des monstres qui vous donneront 4 coffres, sortez de la pièce par la porte de gauche pour arriver à un autre coffre. Pour gagner du

photo 17

photo 18

photo 22

photo 23

photo 24

temps, sautez de la plate-forme où vous venez de découvrir le précédent coffre et allez affronter le Boss. Voici le GOLEM, une véritable chiure de mouche qui résiste même à la javel (photo 18). Il vous balance de grands coups de poing dans la cafetière (photo 19). Ce tas de boue cherchera encore à vous ensevelir sous une pluie de rochers. Pour ne pas vous les prendre, il faut que vous couriez lorsque vous voyez leur ombre sur votre blond crâne (photo 020). Cette saleté cherchera même à vous rouler dessus ; pour l'éviter, coincez-vous dans un des angles de la pièce (photo 21). Pour le battre, utilisez des armes de jet et prenez Dytto pour le geler et vous redonner de la vie. Une fois que vous l'avez liquéfié, prenez le collier du soleil dans le coffre et sortez de cet antre de démons.

LE CHATEAU DES REBELLES

Une fois que vous aurez trouvé la première clef jaune, utilisez-la sur la porte de droite. N'utilisez pas la première clef verte sur la porte juste en face, mais sur celle qui se trouve dans la pièce précédente. Dans la pièce qui se trouve après la deuxième porte verte que vous avez ouverte, prenez le couloir de droite. Une fois sorti du château par la gauche, prenez le passage qui se trouve un peu plus bas, liquidez les mages, récupérez la clef rouge et ouvrez la porte bleue. Dans cette pièce, butez tout le monde et allez récupérerez vos coffres durement acquis. Retournez à l'entrée du château et ouvrez la porte rouge. Tuez tout le monde dans ces couloirs maudits et partez vers la forteresse, je ne vous cache pas que ce sera un parcours semé d'embûches.

Avant d'entrer dans la forteresse, allez tout au bout à droite et sautez sur la plate-forme en contrebas pour récupérer le coffre qui s'y trouve.

LA FORTERESSE

Pour passer sans perdre trop de vie le premier obstacle, il ne faut pas se faire toucher par les flammes qui sont situées un peu plus sur la droite. Pour passer l'obstacle où il y a les trois tas de bois et le foyer, il suffit d'allumer les amas de branches avec Efreet ou avec des bombes. Pour ne pas trop perdre de vie juste après, il suffit de pousser tous les Gremlins dans les piques et de ne pas marcher dessus. Pour accéder au téléporteur qui se trouve bloqué par une barrière, il faut tuer l'un des ogres et emmener le second appuyer sur la deuxième dalle, alors que vous marchez sur l'autre, comme sur la photo, pour accéder au téléporteur (Photo 22). Voici le boss qui pue le hareng saur. Il vous crache des tas de pierres sur la tronche, que vous évitez facilement en restant collé contre le bord gauche de l'écran (photo 23). Il doit avoir de sacrés poumons pour avoir une inspiration pareille ! Vous pourrez y échapper en courant vers le bord opposé de l'écran (photo 24). C'est qu'elle voudrait vous rouler une pelle, cette saloperie ! (photo 25) Pour le battre, utilisez une épée ou un truc du style pour le frapper dans sa langue, cela ira plus vite qu'avec votre pauvre petit cure-dents du départ. Une fois cette histoire terminée, allez prendre le bracelet de téléportation qui se trouve dans le coffre. Utilisez votre pouvoir pour appeler les élémentaires sur le morceau de cristal qu'il y a en face du coffre et pour activer le téléporteur (photo 26). Ressortez de la forteresse et sautez sur le plateau rocheux à gauche de la petite cascade en contrebas, où vous voyez briller un autre morceau de cristal. Activez le téléporteur et partez à la poursuite du Bracelet d'argent.

photo 25

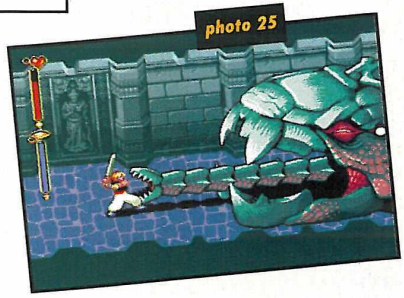
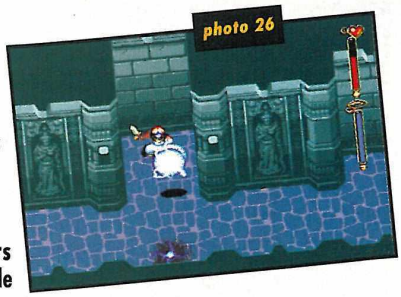
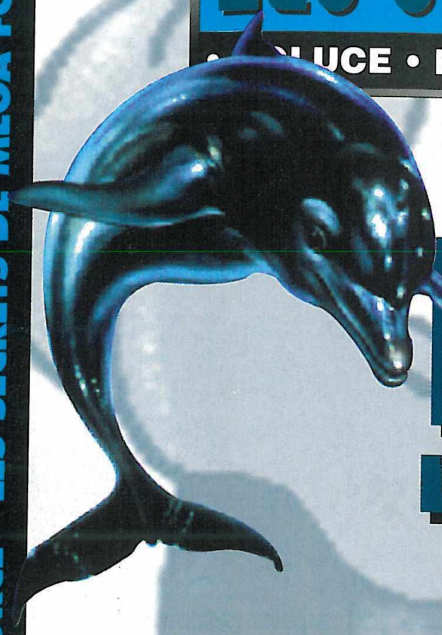


photo 26



SUITE ET FIN DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE MEGA FORCE

LES SECRETS DE MEGA FORCE



ECCO II
LES MARÉES DU TEMPS

GAME GEAR

HOME BAY

Pour passer au niveau suivant, il faut que vous rameniez un poisson au dauphin qui ne bouge pas, en bas, tout à fait à droite. Pour ce faire, allez un peu plus haut et utilisez votre sonar pour rabattre un poisson vers ce dauphin.

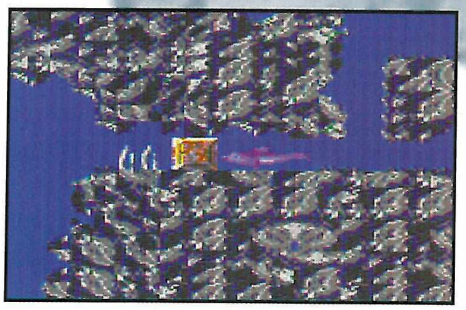
MAZE OF STONE

CODE BHH6J

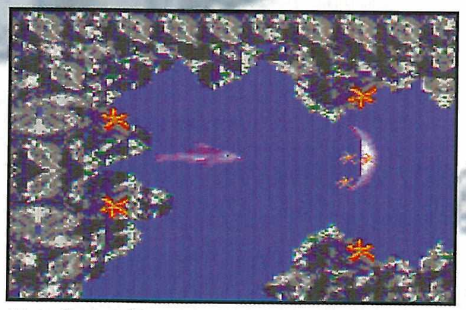
La clef du premier cristal se trouve dans le gouffre qui se trouve tout de suite à la gauche du poulpe géant. Celle du deuxième se trouve dans la grotte située en dessous de l'endroit où vous débouchez après l'éboulement de la caverne que vous traversiez.

VENTS OF MEDUSA

CODE BCCGB



Pour trouver la clef du cristal, il faut que vous utilisiez la caisse jaune située sur la droite du cristal. Pour cela, chargez dessus, elle tombera sur la plate-forme et vous pourrez détruire les coraux qui vous bloquaient. Ne le poussez pas jusque au bout mais retournez le poussez de l'autre côté pour détruire les coraux qui vous bloquent sur la gauche, vers le cristal jaune contenant la clef.



Pour détruire les caisses jaunes qui vous empêchent de passer, il faut que vous utilisiez les étoiles de mer qui se trouvent en haut à droite et les ramener en utilisant votre sonar comme pour le poisson du niveau précédent.

SEA OF DARKNESS

CODE CAEGA

Pour y voir quelque chose dans le noir, envoyez des coups de sonar sans que ceux-ci ne vous reviennent, cela éclairera l'écran pendant une fraction de seconde.

Pour utiliser les deux caisses jaunes, rien de très compliqué, il suffit d'emmener celle de gauche en dessous de l'endroit où devrait tomber celle de droite. Cela fait, faites choir celle de droite sur la caisse que vous avez placée en dessous. Poussez les deux caisses vers la droite et enfin celle du dessus pour détruire les coraux. Suivez le jeune épaulard et parlez à l'étrange dauphin vers lequel il vous a conduit.

Allez voir sur la gauche en sautant par-dessus des rochers pour passer. Descendez tout en bas pour découvrir votre deuxième clef.
Plus loin sur la droite, vous trouverez un sort qui vous permettra de vous transformer en méduse pour échapper au gros poisson-chat orange qui est indestructible. Pour redevenir Ecco, il faut que vous alliez respirer à la surface.

Vortex Queen ne passera pas...

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la suite des aventures du célèbre dauphin, vous le trouverez dans ce dossier réalisé par MK, notre nouveau "Soluce-Man" qui, depuis, carbure au "Galak" et à la purée d'algues.

TUBE OF MEDUSA

CODE AUFHC

Il y a un raccourci qui est assez simple à trouver. Il faut prendre votre élan pour sauter vers la gauche au niveau de l'épaulard qui vous dit de faire attention à la méduse volante. Ce raccourci vous emmène directement à la sortie.

LES DDD SWIMMING

Ils se passent tous de la même façon. C'est-à-dire en sautant à travers des anneaux que vous rencontrerez tout au long de votre chemin.

GETAWAY

CODE DBKAI

La clef du cristal se trouve tout au fond à gauche de l'endroit où vous commencez. Pour les caisses jaunes, faites la même chose que pour Sea of Darkness.

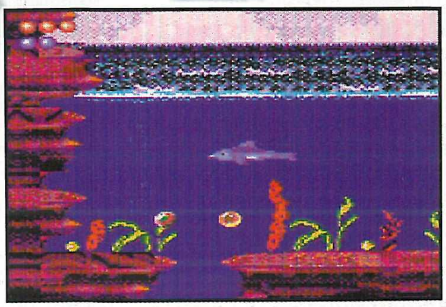
ASTERITE CAVE

CODE GMRGD

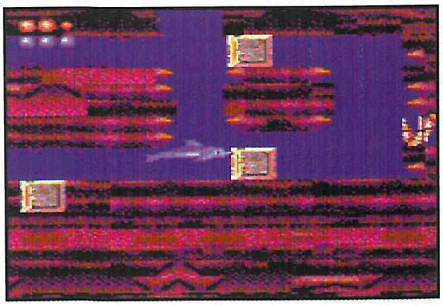
Pour battre le monstre, il faut lui toucher la tête lorsqu'il redescend dans sa coquille.

THE EYE

CODE NADCK



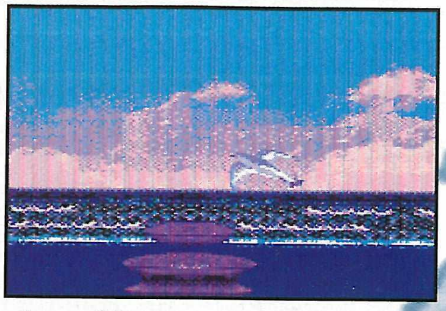
Pour les clefs des cristaux, vous devez tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque fois que vous récupérerez deux globes, ramenez-les dans l'Asterite Cave en empruntant l'anneau.



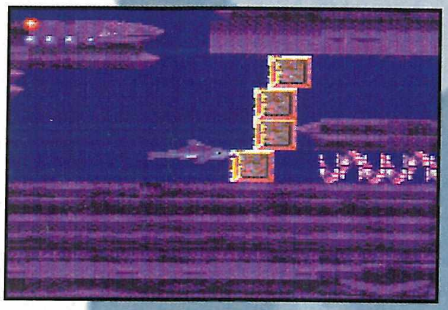
Dans votre troisième recherche, vous devrez utiliser des caisses jaunes, faites comme dans les précédents niveaux. Lors de votre cinquième mission, vous devez faire tomber les trois caisses jaunes dans le trou et utiliser la troisième pour détruire les coraux pour accéder aux globes. Pour la sixième mission, vous devez sauter par-dessus des rochers pour accéder aux globes.

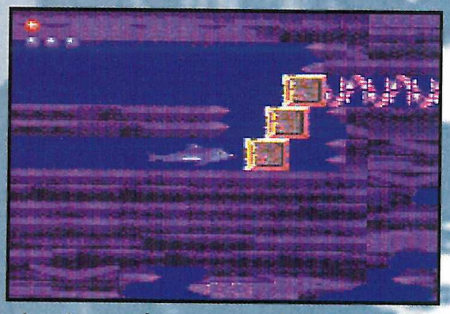
DEEP RIDGE

CODE VAJPN



Pour accéder au premier cristal, il faut sauter vers la gauche et en l'air se trouve un sort qui vous permettra de vous transformer en oiseau et de passer au-dessus d'une falaise qui vous bloquait jusqu'ici. Pour les autres cristaux, vous devez les faire de gauche à droite.
Dans la troisième mission, vous aurez encore affaire aux caisses jaunes. Pour détruire les coraux tranquillement, faites tomber la caisse tout en bas sur la droite. Continuez à empiler les caisses en remontant et, une fois que toutes les trois sont empilées, faites-les avancer et utilisez celle du haut pour vous libérer le passage vers les globes.

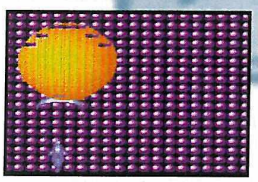




Pour la cinquième mission, vous devrez empiler quatre caisses jaunes et les pousser vers la droite. Une fois celles-ci bloquées, poussez les deux blocs du dessus au milieu de la plate-forme. Débloquez les deux caisses du dessous en les poussant vers la gauche. Poussez-en une vers la droite et placez-la au milieu du trou après la plate-forme. Empilez les trois dernières caisses et poussez-les vers la droite, utilisez la caisse du haut pour dégager les coraux et atteindre les globes

GLOBE HOLDER

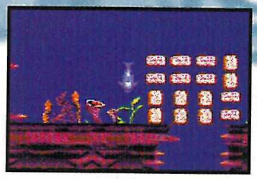
CODE JADTH



Pour récupérer les deux globes, il faut faire accélérer la boule avec votre sonar au point qu'elle disparaîtra en vous laissant les globes. Une seule chose pourra vous ralentir, c'est que chaque fois qu'elle vous touche, vous rebondissez hors de l'écran et devez alors tout recommencer.

CONVERGENCE 2

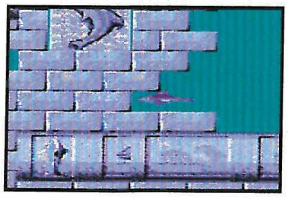
CODE SLDCE

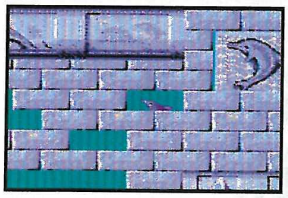


Pour continuer dans ce niveau, il vous faudra résoudre un petit problème en mettant toutes ces pièces à la verticale. Une petit aide quand même, elles réagissent en lignes. Une fois cela fait, allez dans l'anneau.

ATLANTIS

CODE UNLSE





Vous vous retrouverez confronté au même problème que dans le niveau Convergence, c'est-à-dire les petites pièces à remettre à la verticale, seulement là c'est une autre paire de manches car elles ne bougent plus en ligne mais en diagonale. Si vous ne voulez pas vous faire ch... avec ce problème, allez tout à fait à gauche à partir du niveau de ces pièces et, ô miracle, vous traversez le mur. Pour détruire la machine, il suffit de lui tirer dedans avec votre sonar.

SEA OF BIRD

CODE HHNOF

Transformez-vous en monstre et allez en haut à gauche sans sortir respirer pour détruire la colonne de caisses jaunes.
Une fois redevenu dauphin, suivez le jeune épaulard.

CONVERGENCE 1

CODE SKIHAH

Pour aller dans le Vortex et récupérer les deux derniers globes, il faut toucher le monstre qui vous téléportera vers un DDD Swimming vous amenant vers le Vortex.

VORTEX FUTURE

CODE SIABSH

Pour ce niveau, il faut que vous suiviez le déplacement de l'écran sans vous faire rattraper par le fond.

NEW MACHINE

CODE UNHGM

Ce niveau se déroule de la même façon que celui de Vortex Future.

VORTEX QUEEN

CODE IBHRP

Pour la battre, pas de problème, mettez-vous face à sa gueule et tirez avec votre sonar vers le sommet de son crâne.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

EN DÉTRESSE • EN DÉTRESSE • EN DÉTRESSE • EN DÉTRESSE

LES QUESTIONS

Oyez, oyez bonnes gens ! "En Détresse" est là et bien là pour vous soulager. Certes, ce n'est peut-être pas grand-chose, mais c'est déjà ça. Tous les mois, En Détresse est votre bouée de sauvetage, en quelque sorte votre "gilet pare-balles"... Perdu dans un jeu, ayez le réflexe "En Détresse". Nous savons que les jeux d'aventure vous passionnent. Plus durs, plus difficiles, plus périlleux que les autres, ces jeux font pourtant partie des meilleurs. N'hésitez pas à nous écrire (c'est un peu long) mais votre réponse viendra. Et n'oubliez pas que si vous, oui vous, ne trouvez pas la porte qui conduit au cinquième niveau, d'autres ne la trouveront pas non plus. En Détresse est votre bouée de sauvetage à vous toutes et tous !

GAME GEAR

N°39001 - NINJA GAIDEN
Je voudrais savoir à quel moment apparaît le password car il n'apparaît ni à la page de présentation, ni quand on est Game Over.
Thierry MARTEL (59)

N°39002 - SONIC
J'aimerais savoir où se trouve la troisième émeraude au niveau de la "Jungle". Merci d'avance.
Olivier LANDO (80)

MASTER SYSTEM

N°39003- NINJA GAIDEN
A "Rescue Guecha", il y a un endroit où il faut sauter. Je voudrais savoir comment faire pour sauter plus haut ? Aidez-moi vite, SVP.

MEGADRIVE

N°39004- ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
Comment faut-il faire pour battre le boss du niveau 3 ? Merci d'avance.
Cédric MESSMER (57)

N°39005- CASTLE OF ILLUSION
Existe-t-il un Select Stage pour ce jeu ? Merci.
Eric COMBES (Maroc)

N°39006- DRAGON
Je voudrais savoir s'il y aurait des trucs, des astuces ou des codes pour ce jeu sur la vie de Bruce Lee. Merci d'avance.
Fabrice DELEAU (59)

N°39007- DRAGON BALL Z
Comment fait-on le "Body change" de Giniou ?
Whyteflyer (77)

N°39008- DUNE 2
J'aimerais avoir les codes des niveaux à partir de la mission 6 pour les Atreides, et à partir de la mission 4 pour les Harkonnens. Merci d'avance.
Pierre DE NEVE (59)

N°39009- EARTHWORM JIM
J'aimerais savoir s'il y a un code pour choisir son niveau comme celui qui existait sur Aladdin et Cool spot. Un grand merci d'avance !
Florian LE HUNG

N°39010- INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
Dans la scène 3 "Les catacombes", je n'arrive pas à passer le boss Abdoul Arson. Pourriez-vous m'aider ? Je vous en remercie d'avance.
Patrice PELTIER (49)

N°39011- JURASSIC PARK
Je voudrais savoir les passwords des niveaux 5 et 6 avec le Dr Grant et ceux des niveaux 4 et 5 avec le Raptor. Merci d'avance.
Olivier PERAUD (37)

N°39012- LANDSTALKER
1) Juste après le lieu saint, quand le duc me renvoie à la tour de mire, je suis coincé dans la ville de Mercator. Que faire ?
2) Combien y-a-t-il de villes à traverser ?
P.S : Dépêchez-vous de me répondre, je crise.
Ghislain MONIER (63)

N°39013- NBA JAM
Hello, je voudrais savoir s'il y a un code pour prendre Mickael JORDAN ? Et aussi, un code pour jouer avec cinq joueurs dans chaque équipe ? Merci d'avance.
Pierre

N°39014- NBA LIVE 95
Comment fait-on pour casser le panier ?
Whyteflyer (77)

N°39015- QUACKSHOT
En Egypte, je n'arrive pas à ouvrir la porte de la pyramide. Merci d'avance.
Ludivine

N°39016- RETOUR VERS LE FUTUR 3
Je voudrais bien savoir comment il faut faire pour passer au niveau 3 ? Y-aurait-il un code ou une astuce pour accéder à ce niveau ? Merci d'avance.
Christophe JOURDAN

N°39017- SHINING IN THE DARKNESS
Je n'arrive pas à trouver l'épée de lumière dans les niveaux. Après avoir trouvé l'épée, pourriez-vous me dire comment procéder avec l'eau bénite et de quelle manière trouver "The Water Spirit". Je n'arrive pas non plus à avoir "The tears... you dear to the heart". En espérant que vous puissiez me répondre, je vous remercie d'avance.
Hervé MARTINENGO (69)

N°39018- SOLEIL
Je suis coincé dans la tour de Babel au sixième étage. il n'y a qu'une seule porte. Aidez-moi, SVP. Merci.
Marc GRONDIN (37)

N°39019- STREET FIGHTER 2
Je n'arrive pas à faire la boule de feu de Chun Li, la boule de feu rouge de Ryu, le dragon Punch enflammé de Ken, la roulade arrière de Ryu et le "East Leap" de Blanka. Merci d'avance.
Josselin HUBERT (71)

N°39020- SUPER STREET FIGHTER 2
Peut-on mettre plus de 4 étoiles de rapidité ? Merci.
Matthieu KOCH (67)

N°39021- TALMIT'S ADVENTURE
Je voudrais bien connaître le mot de passe du monde 4 et Level 7 car je suis bloqué au 4.6.
Thierry MARTEL (59)

N°39022- THE LOST VIKINGS
Au niveau 2 de l'usine, à l'endroit du second aimant, comment faire pour désactiver le champ de force électrique et comment ouvrir la porte sans se faire griller par le champ électrique ?
Ludivine

N°39023- THE REVENGE OF SHINOBI
Comment accéder au Select round ? Dans le dernier stage "Labyrinth", je suis coincé et j'aimerais bien arriver au dernier boss. Que faut-il faire ? Vite, ça fait des mois que j'essaye. Merci d'avance.
Vincent ZIETEK (62)

N°39024- TINY TOON ACME ALL STARS
Je voudrais savoir s'il y a un code pour avoir les autres toons au bowling, course, Montana Hitting et puis d'autres astuces. Je vous remercie d'avance.
Tony PREO (77)

N°39025- URBAN STRIKE
Je voudrais savoir comment prendre le copilote Long-Haul parce que je l'ai libéré de prison mais je ne peux toujours pas l'obtenir. Je vous remercie.
Fabrice LE GELDON

N°39026- VIRTUA RACING
J'ai remarqué dans le test de ce jeu dans le Megaforce n°27 que la Formule 1 dépassait les 370 Km/h. Comment cela est-il possible ?
Germain TAISME

MEGA-CD

N°39027- DUNE
Y-a-t-il un "truc" pour toujours avoir assez d'épice ? Que faut-il faire pour ne pas perdre une bataille de forteresse ? Quand est-ce que je peux attaquer sans risque le palais Harknnen ? Merci d'avance à ceux qui me répondront.
Philippe (69)

N°39028- FINAL FIGHT CD
Je voudrais savoir comment accéder au "Select Round" pour avoir des vies infinies, car ce jeu est vraiment dur. Pendant qu'on y est, je voudrais aussi savoir comment jouer avec d'autres personnages, si c'est possible. J'ai déjà joué à Final Fight en arcade, il y avait du sang. S'il y a une petite bidouille, ça serait gentil de la passer pour passer en mode sanglant.
Olivier, le tueur fou.

N°39029- NIGHT TRAP
J'ai remarqué qu'en terminant ce jeu, à la fin Kelly me dit que j'ai manqué des bandits alors que j'en ai eu 95. Pourriez-vous m'aider ?
Sylvain FRAMMERY (59)

MD 32X

N°39030- DOOM
Je n'arrive pas à trouver le BGF 9000. Voulez-vous m'aider à le trouver ? J'ai déjà trouvé le fusil-mitrailleur, le lance-roquettes, le fusil à plasma et la tronçonneuse. Merci d'avance.
Thierry LEHERTE (Belgique)

LES SECRETS DE MEGA FORCE

EN DÉTRESSE • EN DÉTRESSE • EN DÉTRESSE • EN DÉTRESSE

LES RÉPONSES

MORTAL KOMBAT

Pourrais-je connaître tous les coups spéciaux ? Je suis bloqué, aidez-moi !
David RIDOUARD

GAME GEAR

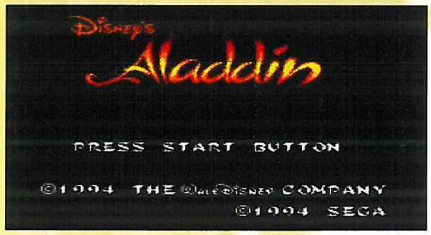
Voici quelques trucs et astuces qui t'aideront sans aucun doute possible, mon cher David :
Mode sanglant:
Sur l'écran Ethical Code, appuie sur 2, 1, 2, Bas et Haut.
Fatalités:

Liu Kang	Bas, Arrière, Haut, Avant et Bas.
Johnny Cage	3 fois avant et 1.
Rayden	Avant, 3 fois Arrière et 1.
Sub Zero	Avant, Bas, Avant et 1.
Sonya Blade	Avant, Avant, 2 fois Arrière et Start.
Scorpion	Start maintenu et 2 fois Haut.

Sébastien WAGNER (08)

ALADDIN

Je n'arrive pas à avancer dans ce jeu. Pourriez-vous m'aider en me donnant des astuces. En vous remerciant.
Thierry LOCCA (69)



Pour t'aider dans tes aventures, je te donne tous les codes que je connaisse sur ce jeu :
Invincibilité :
Il faut entrer le code AIQY.
Codes des niveaux :
1) AJGJ.
2) LAEA.
3) DMIA.
4) INSI.
5) NEYA.
6) AALG.
7) BLTO.
8) UIAN.

MASTER SYSTEM

ESWAT

Y-a-t-il un Select Round ou un code pour avoir des vies infinies ou encore être invincible ? Merci d'avance.
Cédric PETITJEAN (93)

MEGADRIVE

En effet, il y a un Select Round : sur l'écran terminal, pousse en même temps diagonale Bas/Gauche, A, B et C puis Start. Tant que j'y suis, je te donne le mode Continue ; au "Game Over", fais A, B et Start simultanément.
Laurent WOZNIAK (59)

F. DIZZY

J'ai besoin de votre aide pour terminer ce jeu. Il me reste une trentaine d'étoiles lorsque j'arrive au château de Zac et il m'est donc impossible d'y entrer tant que je n'ai pas toutes les étoiles. De plus, il me reste beaucoup d'objets inutilisés.
1) Comment rentre-t-on dans la grotte sous-marine où se trouve le poulpe (quel objet le permet) ?
2) Est-il possible d'aller de l'autre côté du dragon dans la mine et comment ?
3) À quoi sert la clé en forme de tête de mort ?
4) À quoi sert le lourd sac de pièces d'or ?
5) À quoi sert le seau d'eau (rempli ou vide) ?
6) À quoi sert le coffre à trésor vide ?
7) À quoi sert le $ en or ?
8) À quoi sert le tapis persan épais ?
9) À quoi sert le vieux parapluie protecteur ?
10) Existe-t-il un 3ème œuf doré de dragon et les œufs peuvent-ils se transformer en petits dragons ?
11) La cheminée qui est dans le château de Zac (après l'épreuve de l'arbalète) cache-t-elle un endroit secret ? Si oui, comment y parvenir ?
Laurent ARGUELLES (95)

MEGADRIVE

1) On ne peut pas rentrer dans la grotte avec le poulpe.
2) On ne peut pas passer de l'autre côté du dragon. Tu es juste là pour récupérer le trèfle d'or.
3) La clef à tête de mort sert à actionner l'ascenseur dans le château de Zak (qui est dans les nuages).
4) Le lourd sac de pièces d'or sert à payer un garde en ville pour qu'il te laisse passer. Il y en a d'ailleurs deux. Tout dépend par quel côté tu arrives en ville.
5) Le seau doit être rempli d'eau pour éteindre le feu dans la cheminée du château de Zak.
6 et 7) Le coffre et la pièce d'or ne servent à rien.
8) Le tapis persan doit être mis sur des pics dans le château de Zak pour pouvoir passer.
9) Le parapluie ne sert à rien, laisse-le là où il est.
10) Il n'y a rien d'autre à faire dans l'antre du dragon que de prendre le trèfle d'or.
11) Attention, tu confonds le château des Trolls et celui de Zak. Le dernier se trouve dans les nuages au-dessus du farfadet. Tu y accèdes grâce au haricot magique. La cheminée du château des trolls ne sert à rien.
Philippe GROSBOIS (35)

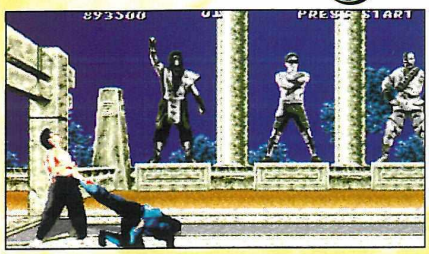
JAMES POND 3

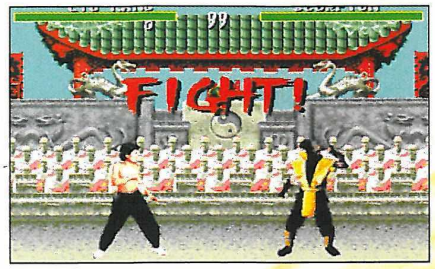
Je suis complètement bloqué. J'ai libéré les trois agents, j'ai détruit toutes les mines de fromage, j'ai éclairé 76 zones, mais maintenant je suis bloqué : je sais où se trouve le repaire du Boss, je sais aussi que c'est une étoile bleue. Mais sur la carte, cette zone ne veut pas apparaître. Comment la faire apparaître ? Merci d'avance.
Eddie.

Je ne sais pas ce qu'il faut faire, mais il existe un Select Round. Va dans Password et sélectionne : Fromage rouge, Souris jaune, Chat vert, Chien bleu, Livre rouge, Cœur rouge, Poisson rouge. Et plus encore, ceci te confèrera aussi l'invisibilité infinie.
Laurent WOZNIAK (59)

MORTAL KOMBAT 2

Au secours ! Je n'arrive pas à faire la fatalité "Kintaro" de Shang Tsung. Comment faire ? Merci !
Cédric PETITJEAN (93)





Il faut maintenir le punch lent dès le début du dernier round et le relâcher environ trois secondes après "Finish Him/Her".
Laurent WOZNIAK (59)

SONIC

Comment transforme-t-on Sonic ?
Bibi (13)

Pour transformer Sonic en un personnage ennemi, il faut faire, lorsque Sonic pointe

son doigt, C, Bas, C, Gauche, C, Start + A, puis B. Et pour transformer Sonic en un élément du décor, il faut répéter la manœuvre précédente en appuyant sur A à la fin au lieu de B. Enfin pour imprimer les objets à l'écran, répète encore la même manip en appuyant cette fois-ci sur C au lieu de B à la fin.
Romain LAMBOTTE (88)

SPLATTER HOUSE 2

Je n'arrive pas à passer le Boss de la fin du deuxième niveau. Merci de m'aider.
Frédéric PUGLIARESI (69)

Je n'ai pas ce jeu, mais je connais un code pour avoir le Select Round : sur la page de garde, faire Bas, Bas, B, Bas, Bas et C.
Laurent WOZNIAK (59)

LE ROI LION

J'aimerais savoir s'il y a un code pour avoir le père Lion au lieu du petit lion ?
Guillaume DUCRET (81)

Non, il n'y a pas de code pour avoir le père Lion, il suffit d'avancer dans les niveaux. Si tu veux, il y a un code pour avoir le Debug Mode qui est donné dans le Megaforce n°35.
Fakir, the best.

ATTENTION !
le numéro de juin de
MEGA FORCE
sera en kiosque le 31 Mai

LES SECRETS DE MEGA FORCE

E • FIFA SOCCER 95 • SOLUCE • FIFA SOCCER 95 • SOLUCE • FI

FIFA SC

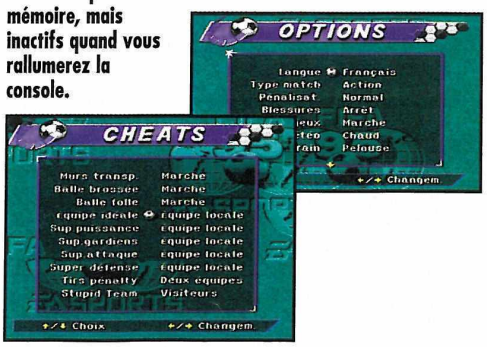
MEGADRIVE

LE COIN DES TRICHEURS

Super codes :

Manips à effectuer dans le menu "Option" :
- Super Puissance : B - A - 8 fois B.
- Murs Transparents : C - C - C - B - A - A - A - B.
- Balle Folle : C - A - B - C - C - B - A - C.
- Balle Brossée : B - A - C - B - C - C.
- Super Gardiens : 5 fois A - 5 fois B.
- Equipe idéale : A - A - B - B - C - C - A - A.
- Super Attaque : 5 fois A - B - C.
- Super Défense : 5 fois B - C - B.
- Tirs Pénalty : A - B - A - C - A - B.
- Équipes stupides : A - B - C - A - B - C.

Allez à l'écran "CONTROL" et appuyez sur A pour faire apparaître le menu "CHEATS". Tous les Cheats sont sur Arrêt, positionnez-les sur Marche si vous voulez qu'ils fonctionnent. L'Équipe Locale correspond à celle dirigée par le joueur 1, les Visiteurs par le joueur 2 ou l'ordinateur. Mettez-vous en sauvegarde automatique et les codes seront toujours en mémoire, mais inactifs quand vous rallumerez la console.



FORMATION

En premier lieu, incarnez l'entraîneur et choisissez une des cinq formations proposées :

3-5-2

L'avantage avec ce positionnement, c'est une bonne puissance d'attaque : avec 5 milieux et 2 attaquants, vous pouvez lancer des raids à partir du milieu de terrain. Par contre, vous vous exposez aussi aux contres adverses, surtout si ces derniers balancent des grandes balles devant (à l'anglaise).

4-4-2

Bonne technique pour commencer : avec une défense solide, un milieu qui peut être aussi bien défensif qu'offensif (2 ailiers) et 2 attaquants de pointe, qui sont à même d'exploiter de longues balles en avant.

Libéro :

Si vous avez une défense faible avec des joueurs lents, il vaut mieux avoir 2 rideaux défensifs : donc trois arrières et un libéro, dont le rôle principal sera de tackler tout ce qui passe le premier rideau et éventuellement de sauver des balles sur la ligne de but.

4-2-4

Là encore, vous possédez une défense solide ainsi qu'une réelle attaque avec 2 ailiers, type Auxerre. Idéal pour distribuer des centres à gogo. Par contre, évitez les duels au milieu du terrain, vous partez perdant d'avance, alors balancez loin devant en espérant que quelqu'un récupère.

4-3-3

La formation que je préfère : une défense solide qui peut appuyer le milieu, qui lui même distribue aux avants. Ça me rappelle l'équipe de France de la grande époque : jouez en passes pour remonter le terrain et démarquer vos attaquants.

COMPOSITION

N'oubliez pas de changer votre composition d'équipe suivant votre formation et vérifiez les caractéristiques de vos joueurs. N'oubliez pas de contrôler aussi la forme des joueurs et de vérifier les cartons.

À l'époque des finales des Coupes d'Europe, rien de tel qu'un petit retour sur une des meilleures simulations de foot sur Megadrive, à 1 ou à 4 joueurs. Mettez toutes les chances de votre côté, mon petit Jean-Mimi, et faites exploser le but adverse... Notez qu'ici il n'y a "pas de polémiques" marseillo-parisienne, les équipes choisies pour la démonstration sont Nantes et Lyon, actuellement en tête du championnat ; à défaut de prendre la France, peu glorieuse en ce moment... Tout à fait Thierry !!!
LOGAN

OCCER 95

COMMENT GAGNER ?

Rien de plus rageant que de se prendre un but à la dernière minute : pour devenir une grande équipe, il faut apprendre quelques techniques pour conserver un résultat. Et puis, on peut toujours tricher, car l'essentiel c'est de gagner, n'est-ce pas Nanard...

Technique 1

Provoquer une faute peut être très rentable : vous gagnez un coup franc, le joueur adverse peut être expulsé, vous gagnez du temps et vous pouvez accessoirement marquer un but. Le principe est simple, la réalisation aussi : mettez-vous dos à l'adversaire et attendez qu'il vous tackle... Succès garanti.

Technique 2

Dans chaque équipe, il y a toujours un joueur meilleur que les autres : repérez-le et descendez-le froidement, quitte à prendre un carton rouge.

Technique 3

Profitez des arrêts de jeu pour gagner du temps : utilisez le viseur pour voir le terrain et dégagez le plus possible. Quelques secondes grappillées, c'est toujours ça.

Technique 4

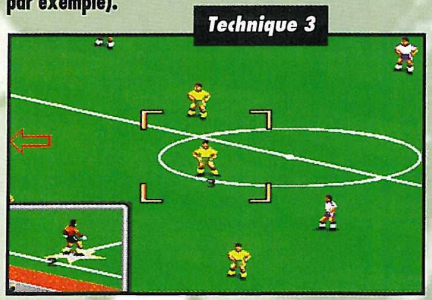
Cette astuce est idéale pour les petits joueurs qui aiment bien flamber devant les copains en leur montrant leur super classement : en cours de match, faites Pause, choisissez "Contrôle" et inversez les manettes. L'ordinateur jouera à votre place et vous dirigez l'équipe adverse le plus mal possible, accumulant les erreurs défensives et les cartons rouges. Pratique pour conserver un résultat.

Technique 5

Utilisez tous les "Cheats" en votre faveur. Si vous jouez contre un copain, faites-le discrètement. Quand il va aux WC par exemple.

Technique 6

En mode 2 joueurs, persuadez votre partenaire de jouer avec un gardien manuel, histoire de faire plus vrai et profitez-en pour lui mettre la tannée de sa vie (40-0 par exemple).



Technique 7

Si vous n'avez toujours pas réussi à gagner en Mode 2 Joueurs, il ne reste plus qu'une seule solution : enfilez une combinaison de gardien de hockey et en cours de match, balancez votre manette à la tronche de votre futur-ex copain. Effet de surprise garanti...

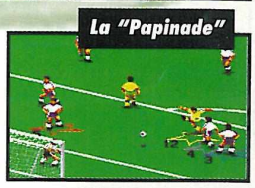
COMMENT MARQUER ?

La Vahiruade :

Vous avez un bon ailier : alors dribblez à travers les derniers défenseurs et tirez quand votre joueur rentre dans le coin de la surface.

La "Papinade" :

Vous avez un super buteur dans votre équipe (si possible non blessé), alors profitez-en : toutes balles qui traînent dans la surface peuvent être exploitées : têtes, ciseaux, volées demandent un peu d'entraînement mais sont dévastatrices pour le goal adverse.



La Koemanade :

Un super défenseur central fera l'affaire : balancez en l'avant avec le C (ou bien un lob puissant en maintenant A enfoncé) : avec de l'entraînement, la balle arrivera directement sur la tête de votre attaquant.

La Olmetade :

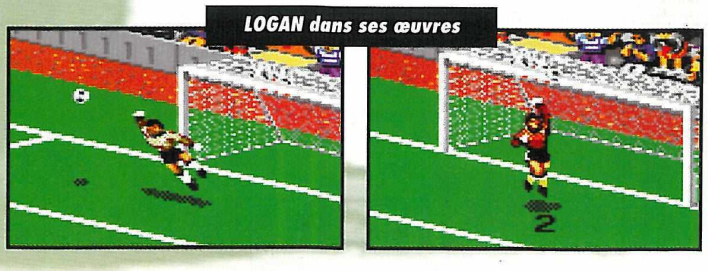
Certains gardiens un peu trop confiants en font toujours des tonnes, ils plongent pour un rien... relâchant parfois le ballon : tirez de loin et continuez votre action.

La Lokoade :

Utilisez votre arrière latéral pour remonter la balle et apportez le surnombre ; et lancez votre ailier dans le dos de l'adversaire.

La Cantonade :

Jetez-vous les deux pieds et poings en avant : joueurs, spectateurs, on s'en fout, "Just Fuck Them".



LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

MEGADRIVE

LEMMINGS 2 The Tribes

Madame Carole Martinet (Ouzouer sur Loire - 45) gagne un lot offert par SEGA

CLASSIC	:	IPNNAPJHMLOFPEHHLLBOCP
BEACH	:	PDBGBLJFMOGJLFFLONBHJL
CAVELEM	:	OHLPOHPHPNPPAAEAEADACA
CIRCUS	:	MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC
EGYPTIAN	:	HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA
HIGHLAND	:	NGHDLKNNCPLHOLPNADIDMB
MEDIEVAL	:	PFKANAKIHEEKCNJKEPKINE
OUTDOOR	:	DICCFBMIHEECCFJEELCGFD
POLAR	:	EPDPLPOPPPAAACACIAIAGA
SHADOW	:	FNIJNEHCDNKAFBCJNEIKFF
SPACE	:	KEDMCGBHINMHGEHCFJLMGG
SPORTS	:	LOPGHPMBOBHBPIJMFODHJP

BC RACERS

Mot de passe pour les Courses Hard" : PLBTKG

Mot de passe pour les Courses "Rock Hard" : WZJQXF

MEGA-CD

WWF RAW

• **SUPER PUNCH** : à l'apparition du logo Sega, maintenez A + B + C + START enfoncées en même temps et tournez la flèche multi-directionnelle dans le sens des aiguilles d'une montre. Continuez ce mouvement jusqu'à ce que l'écran suivant devienne rouge...

MEGADRIVE

MEGADRIVE

L'ASTUCE-MAN DU MOIS

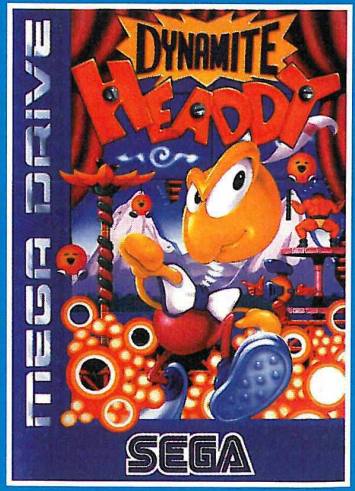
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP RACING

– CODES EN MODE PRO :

MEXIQUE	:	418FWZNWM•G27GBPLWML
BRÉSIL	:	FWRDCZZ6G663M3B1WDXJ
ESPAGNE	:	RP8BWZ•G•3X3YQCC4Y6D
SAN MARIN	:	KD49CØC1M22VWLCRDHGV
MONACO	:	ØD49WØL5SJKF2BC3N1MP
CANADA	:	V7S8CØØ379LHFBDFYKTØ
FRANCE	:	2PT7WØ6BL8G6F7DPG524
ANGLETERRE	:	WDQ5Y1HWX7MYC3D1RQB•
ALLEMAGNE	:	5ZJ4F1QK9C46BZFCØWTX
HONGRIE	:	ZPFYK114LB9X9BFQ9D33
BELGIQUE	:	CCFZH18V1JD3HLFXY6H•
ITALIE	:	N6Y1Y2K5WD43TQF87QS6
PORTUGAL	:	CT9ZW2NP4XR84ZGMG83P
JAPON	:	3GMYC2Z8DDDFBBGZRTCG
AUSTRALIE	:	9YNT225GSB94BVG6•DML

Gérard Virlouvet (Parentis - 40) gagne un jeu "Dynamite Headdy" sur MD offert par SEGA.

SEGA



NBA JAM TOURNAMENT EDITION

GAME GEAR

• SUPER PERSOS CACHÉS :

Allez à l'écran "Enter Your Initials", placez-vous sur la lettre indiquée et appuyez sur les boutons marqués entre parenthèses ci-après :

HILARY CLINTON

BIRD

CRUNCH

Bill Clinton	:	C (2)- I (1) - C (1)
Hillary Clinton	:	H (1) - C (1) - Espace (START)
Heavy D	:	H (START) - V (2) - Y (2)
Jazzy Jeff	:	J (1) - A - (START) - Z (START)
Will "Fresh Prince" Smith	:	W (START) - I (1) - L (2)
Frank Thomas	:	S (1) - O (START) - X (START)
Randall Cunningham	:	P (2) - H (START) - I (1)
Larry Bird	:	B (START) - R (START) - D (1)
Mike D (Beastie Boys)	:	M (1)- K (2) - D (START)
Adrock (Beastie Boys)	:	A (START) - D (1) - R (2)
MCA (Beastie Boys)	:	M (START) - C (2) - A (1)
Crunch (Mascotte Wolf)	:	C (START)- R (START)- N (2)
Gorilla (Mascotte Gorilla)	:	G (1) - O (START) - R (1)

• CHEAT MODES :

Chaque manip' est à effectuer à l'écran "Tonight's Match Up" :

Shot Percent Display : HAUT - HAUT - BAS - BAS - 2
Max Power : DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE - 2 - 2 - DROITE
Powerup "Goal Tending" : DROITE - HAUT - BAS - DROITE- BAS - HAUT
Powerup "On Fire" : BAS - DROITE - DROITE - 2 - 1 - GAUCHE
Powerup Turbo : 2 - 2 - 2 - 1 - BAS - BAS - HAUT - GAUCHE
Powerup Attaque : 1 - 2 - HAUT - 1 - 2 - HAUT - BAS
Powerup Interception : GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - 1 - DROITE
Powerup 3 Points : HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - BAS - HAUT
Powerup "Dunks" : GAUCHE - DROITE - 1 - 2 - 2 - 1
Powerup "Push" : BAS - DROITE - 1 - 2 - 1 - DROITE - BAS
Powerup "Speed" : HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - 2 - 1
Terrain Glissant : 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE
Passes Hautes : HAUT - BAS - HAUT - BAS - DROITE - HAUT - 1 - 1 - 1 - 1 - BAS
Passe Téléportée : HAUT - DROITE - DROITE - GAUCHE - 1 - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - 2
Poussez 1 adversaire, les 2 joueurs tombent : HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - 1 - 1
Poussez 1 adversaire, seul l'équipier tombe : HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - 1 - 2

WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO ?

• CODES DE NIVEAUX :

DBFMHDB	RFSBMDP
JBFPPGB	XLSBXHF
JHFWSJB	XXSDDKF
LHKWHLM	XXSNFLF
XJKXXPM	XXTNHMI
DMBBBXM	XXXNLNF
GNXRNLD	XXXRMPF
RNXXGNN	
XRXXNRN	
GBHBJWD	

MEGADRIVE

Gaëtan JOLIBOIS (Chéreng - 59) gagne un lot offert par SEGA

SOLEIL

MEGADRIVE

Une fois l'Épée Sacrée récupérée, allez parler à votre mère dans votre maison et aussi dans la maison à vendre. Faites cela 2 fois. Retournez dans la maison à vendre avec Pilou le chien, et vous découvrirez le Raton-laveur, qui se joint à vous. Son pouvoir consiste à se transformer en un double de vous-même, ce qui est idéal pour attirer les attaques ennemies...

MOTO CROSS CHAMPIONSHIP

Voici quelques mots de passe en mode "amateur" et 1 joueur :

MEGADRIVE 32X

• En 125 cc :

Course 1	:	JCAAAAAAA]A
Course 2	:	aVwwhEKAgoA
Course 3	:	DygBjGNAEJB
Course 4	:	i#ACEJWAkpB
Course 5	:	8dBDGMbAYKC
Course 6	:	N6xD]QhAMrC
Course 7	:	QPiEpTpAØLD
Course 8	:	mWqØpVuAUsD
Course 9	:	[qaFMZ2A8ME
Course 10	:	WyyFtb8AgtE
Course 11	:	aCzGveCB]OF
Course 12	:	OW72vfGBsuF

• En 250 cc :

Course 1	:	EDAAAAAAA]G
Course 2	:	VWwwhEKAgoG
Course 3	:	XuYBDGTA]JH
Course 4	:	NAZC[KWA4pH
Course 5	:	OiBTGOcAgK]
Course 6	:	3yhDoR[AMr]
Course 7	:	e#JkpVsAØLJ
Course 8	:	seCFLYwAksJ
Course 9	:	G2qFMZza]NK
Course 10	:	TTrmtb8A4tK
Course 11	:	6d7WucFBYOL
Course 12	:	LnrXPf]B8uL

• En SUPER BIKE :

Course 1	:	GDAAAAAAA]M
Course 2	:	SWwwBEJAooM
Course 3	:	JuYhD]QA]JN
Course 4	:	nPhS[KWAØpN
Course 5	:	2mRjmOeAYKO
Course 6	:	ky5T]RjAArO
Course 7	:	]AyØpTsAoLP
Course 8	:	?Oa1KXyAQsp
Course 9	:	Aqy1La3A4MQ
Course 10	:	C#y2Te#ActQ
Course 11	:	yWLnugHB8NR
Course 12	:	pmzXwkNBkuR

Nicolas Saey (Belgique) gagne un jeu "Dynamite Headdy" sur MD, offert par

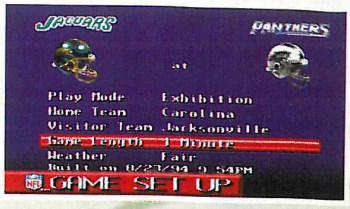
SEGA

JOHN MADDEN '95

MEGADRIVE

• MODE TURBO :

Allez à l'écran "Game Set Up" et appuyez sur A - C - C - B - B. Vous entendrez un "Boom" et verrez une phrase apparaître à l'écran ("Built on 8/23/94 9:54 PM"). Vous pourrez opter pour des quart-temps de 1 minute et même le Toss sera accéléré.



• ÉQUIPES CACHÉES :

Pour jouer avec les 2 dernières équipes auxquelles la NFL vient d'accorder son agrément (en d'autres termes, les Panthers et les Jaguars), allez à l'écran "Game Set Up" et appuyez sur B - A - C - A - C.

TOUGHMAN CONTEST

Chang Fu Vs Diego Garcia	:	NESZ
Bruno Maserati Vs Coolio Loc	:	EKA
Rigo Suave Vs Coolio Loc	:	EKX
Coolio Loc Vs Nikolaï Radinski	:	ERK

MEGADRIVE

MEGADRIVE

NHL 95

• PÉRIODE DE 30 SECONDES :

Si vous voulez faire un Championnat qui ne dure pas une semaine, vous avez le moyen de modifier la durée de jeu. Placez-vous sur l'écran "Controller Setup", appuyez sur A + C + START en même temps, puis relâchez. L'écran "Scouting Report" va apparaître. Renouvelez l'opération (A + C + START en même temps, puis relâcher). À l'écran suivant, choisir "Abort Game", ce qui vous ramène à l'écran principal où vous verrez mentionné "30 secondes" pour la "Period Length". Commencez à jouer et marquez rapidement...

RISTAR

GAME GEAR

Niveau 2	:	JYUN
Niveau 3	:	MITO
Niveau 4	:	KAKO
Niveau 5	:	MIHOU
Niveau 6	:	RYUJYU

Georges Mangeret (Le Plessis Bouchard - 95) gagne un lot offert par

SEGA

GAME GEAR

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

MASTER SYSTEM

Niveau 2	:	Noir, Bleu, Rouge, Étoile
Niveau 3	:	Jaune, Bleu, Rose, Bleu
Niveau 4	:	Rouge, Rose, Noir, Vert
Niveau 5	:	Bleu, Noir, Noir, Étoile
Niveau 6	:	Étoile, Rose, Noir, Jaune
Niveau 7	:	Bleu, Rouge, Noir, Étoile
Niveau 8	:	Étoile, Rose, Jaune, Bleu
Niveau 9	:	Bleu, Étoile, Jaune, Rose
Niveau 10	:	Bleu, Jaune, Rouge, Vert
Niveau 11	:	Rose, Bleu, Noir, Jaune
Niveau 12	:	Rose, Bleu, Rouge, Étoile
Niveau 13	:	Jaune, Rouge, Verte, Bleu
Séquence de fin	:	Rouge, Vert, Étoile, Étoile

THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX

• CODES EN MODE 1 JOUEUR :

– avec Max	:	Inca level	: DBCLGJLHTM
		Water level	: DBCHCFDBFW
		Jungle level	: DBCDCMMNKM
– avec Félix	:	Inca level	: GBBKKKMHV2
		Water level	: GBCGGJMD31
		Jungle level	: GBCBBKHB7T

• CODES EN MODE 2 JOUEURS :

Inca level	:	YBBHGMBBDCFDCHC5
Water level	:	MBBLDJHBBLBFDCFFX
Jungle level	:	MBCHLJFBCDC9H9HK*

Allan Lerouge (Yerville - 76) gagne un lot offert par

SEGA

MEGADRIVE

LES SCHTROUMPFS

• MODE FACILE :
Act 5 : NTLR / Act 10 : MCSD

• MODE NORMAL :
Act 5 : BBRY / Act 10 : KFDZ

• MODE DIFFICILE :
Act 5 : CRTN / Act 10 : WPNQ

Pavel Vartapetian (Bures sur Yvette- 91) gagne un lot offert par SEGA

CODES ACTION REPLAY

MEGADRIVE

AFTER BURNER	002D5 06004	Vies infinies
ALIEN SOLDIER	FFA21 700FF	Énergie Infinie
ASTÉRIX GREAT ESCAPE	001B6 44A78	Énergie infinie
BALLZ	FF30E 300xx	XX = 00 à 10 : choix du perso, joueur 2
BUBSY 2	FF041 700FF	Tokens infinis
CANNON FODDER	FF391 1000A	Grenades illimitées
CANNON FODDER	FF391 7000A	Roquettes illimitées
CLAYFIGHTERS	FF41C 20068	Énergie infinie, 2 codes
CLAYFIGHTERS	FF41C 30068	Énergie infinie, 2 codes
COBAYE (Le)	FF387 7000F	Energie virtuelle infinie joueur 1
COMBAT CARS	FF0F4 70001	Terminer toujours 1er
DRAGON	FF8C1 10009	Vies infinies
EARTHWORM JIM	FFFCA 10063	Oxygène infini au niveau "Down the tubes"
EARTHWORM JIM	FFFBF E0070	Corde invincible au niveau "Snot a problem"
ECCO THE DOLPHIN 2	FFAA1 F0038	Invincibilité
FANTASTIC DIZZY	FF813 90000	Invincibilité
FLINK	FFA2C B0002	Vies infinies
GENERATION LOST	FFF31 1007F	Énergie infinie
GLOBAL GLADIATORS	FFFF4 D000A	Énergie infinie
GUNSTAR HEROES	FFA42 50065	Vitalité infinie joueur 1
HYPER DUNK	FF9BD 7000x	X = score joueur 1
LIVRE DE LA JUNGLE	FFF4B B0007	Énergie infinie
MAC DONALD'S TREASURE LAND	FFE05 90001	Vies infinies
MAXIMUM CARNAGE	FF077 F000F	Vies infinies
MEGA BOMBERMAN	FFA46 2000A	Bombes illimitées
MEGA SWIV	FF4CD 50003	Vies infinies joueur 1
MIGHTY MAX	FF00F A000F	Vies infinies
NHL 95	FF753 70001	Créer des joueurs très puissants
PETE SAMPRAS TENNIS	FF022 90000	L'ordinateur ne peut pas marquer
POWER DRIVE	FF01C 50000	Stoppe le chrono
PROBOTECTOR	FFFA0 C0009	Vies infinies
RED ZONE	FF2D7 D0000	Énergie infinie
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	FFFB0 D0005	Vies infinies
SCHTROUMPFS	FFF37 60003	Énergie infinie
SHAQ FU	FF948 1000x	X = 0 à B / choix du perso en Mode "Story"
SKELETON CREW	FF807 70003	Vies infinies
STARGATE	FFFC6 20003	Énergie infinie
SUB TERRANIA	FF5ED 50025	Fuel illimité
SYNDICATE	FF052 D00FF	Avoir un max' d'argent
WARLOCK	FFA18 F0003	Énergie infinie

NBA JAM T.E.

MEGADRIVE

• **CHEAT MODES** : la manip est à effectuer à l'écran "Tonight's Match Up" :

Shot Percent Display : HAUT - HAUT - BAS - BAS - B

Max Power : DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE - B - B - DROITE

Powerup "Goal Tending" : DROITE - HAUT - BAS - DROITE- BAS - HAUT

Powerup "On Fire" : BAS - DROITE - DROITE - B - A - GAUCHE

Powerup Turbo : B - B - B - A - BAS - BAS - HAUT - GAUCHE

Powerup Attaque : A - B - HAUT - A - B - HAUT - BAS

Powerup Interception : GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - A - DROITE

Powerup 3 Points : HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - BAS - HAUT

Powerup "Dunks" : GAUCHE - DROITE - A - B - B - A

Powerup "Push" : BAS - DROITE - A - B - A - DROITE - BAS

Powerup "Speed" : HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - B - A

Terrain glissant : A - A - A - A - A - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE

Passes hautes : HAUT - BAS - HAUT - BAS - DROITE - HAUT - A - A - A - A - BAS

Passe téléportée : HAUT - DROITE - DROITE - GAUCHE - A - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - B

Poussez 1 adversaire, les 2 joueurs tombent : HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - A - A

Poussez 1 adversaire, seul l'équipier tombe : HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - A - B

CANNON FODDER

• **SUPER "CHEAT"** : commencez une mission et faites tuer vos hommes (si vous avez une grenade, suicidez-vous). Renouvelez l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule recrue ("This is your Last Chance"). Au lieu de vous faire tuer, agitez le drapeau blanc et vous serez envoyé directement à la phase suivante !

MEGADRIVE

LES SECRETS DE MEGA FORCE

IES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOOD

OLDIES BUT GOODIES

C'est bien connu, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. En matière de jeux vidéo, c'est un peu la même chose et les vieux jeux ont bien souvent encore tous les honneurs de vos manettes d'autant que, crise oblige, les échanges de jeux sont de plus en plus nombreux. Si vous avez manqué des astuces depuis le début de Mega Force, c'est le moment de vous raccrocher aux branches. Dans ces pages, nous publions un récapitulatif, remis mensuellement au goût du jour, des trucs et astuces sur des jeux qui "datent" mais qui vous ont peut-être marqués.

MEGADRIVE

AFTERBURNER 2

- EXTRA CONTINU :

Quand "Game Over" apparaît, pressez GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - B - B - B - C - C - C - START, vous aurez droit à 1 continue supplémentaire.

- SAUTER LES NIVEAUX :

Quand "Game Over" apparaît, appuyez sur BAS - A - B - C - START en même temps sur la manette 2.

ALADDIN

CHEAT MODE :

À l'écran des options, faites : A - C - A - C - A - C - A - C - B - B - B - B. Vous allez voir apparaître un menu secret dans lequel vous pourrez devenir invincible, choisir votre niveau ou bien vous balader à l'intérieur d'un niveau.

ALISIA DRAGOON

CHEAT MODE :

Lorsque le logo "Game Arts" apparaît, appuyez sur le bouton A. Puis, lorsque "Game Arts" a disparu, appuyez encore sur A, puis appuyez sur B lorsque "Gainax" apparaît. Appuyez une 2ème fois sur B, et appuyez sur C lorsque "Mecano Associates" s'affiche. Puis appuyez sur Start et jouez. Pendant le jeu, voici ce que vous pourrez faire avec :
MANETTE 2 : A = pause, B = déconnection du A, C = choix du niveau actionné : 2e stage: B, 3e: B + C, 4e: A, 5e: A + C, 6e: A + B, 7e: A + B + C, 8e: START.
MANETTE 1 : après la pause de la 2e manette (bouton C)
HAUT : Alisia regagne ses points de vie.
GAUCHE : monte Alisia d'un niveau d'expérience.
DROITE : monte le monstre sélectionné d'un niveau.

ANOTHER WORLD

CODES :

HTDC - CLLD - LBKG - XDDJ - FXLC - KRFK - KLFB - DDRX
HRTB - BRTD - TFBB - TXHF - CKJL - LFCK

BUBSY

CODES :

Niveau 2 : CKBGMM.
Niveau 3 : SCTWMN.
Niveau 4 : MKBRLN.
Niveau 5 : LBLNRD
Niveau 6 : JMDKRK.
Niveau 7 : STGRTN.
Niveau 8 : SBBSHC.
Niveau 14 : CCLDSL.
Niveau 9 : DBKRRB.
Niveau 10 : MSFCTS.
Niveau 11 : KMGRBS.
Niveau 12 : SLJMBG.
Niveau 13 : TGRTVN.
Niveau 14 : CCLDSL.
Niveau 15 : BTCLMB.
Niveau 15 : BTCLMB.
Niveau 16 : STCJDH.

BURNING FORCE

CHOIX DU NIVEAU :

Attendez 4 fois la démo du monde 2-4, puis à la page de présentation, maintenez GAUCHE enfoncé et faites A - C - START pour choisir votre stage.

10 VIES :

Au titre, faites B - A - B - A - A - C - A - A - START.

CHUCK ROCK

CHOIX DU NIVEAU :

À l'écran titre, faites A - B - DROITE - A - C - A - BAS - A - B - DROITE - A. Le guitariste va cesser de jouer et va sourire en vous regardant. Maintenant, faites A + B + C en même temps : il sourira à nouveau, vous indiquant cette fois que le tips a correctement fonctionné. Commencez à jouer et utilisez les combinaisons suivantes pour progresser :
A + HAUT pour avancer d'un niveau.
A + DROITE pour avancer d'un stage.
A + BAS pour reculer d'un niveau.
A + GAUCHE pour reculer d'un stage.

COOL SPOT

SAUTER LES STAGES :

Mettez le jeu en pause pendant la partie. Appuyez sur A - B - C - B - A - C - A - B - C - B - A - C. Si tout se passe bien, un petit bruit rententira et ensuite, l'écran indiquera "Level Completed". Ainsi, vous pourrez finir tous les niveaux très rapidement.

DARIUS 2

CHOIX DE LA ZONE :

Faire C - A - C - B - C - A - B - A - B - C - A pendant l'écran de présentation.

INVINCIBLE :

Pour devenir invulnérable aux tirs ennemis appuyez sur A - B - A - C - B - C - C - B - C - A - B - A. L'option 'NO HIT' apparaîtra.

DRAGON'S FURY

CODES :

- Pour enlever la musique : BGMOFFMODE.
- Pour commencer avec 1 bille : 0000000000.
- Pour commencer avec 7 billes : LUCKYLUCKY.
- Pour commencer avec 8 billes : DEVILCRASH.
- Pour commencer avec 10 billes : TECHNOSOFT.
- 3 minutes d'entraînement : TIMETRIAL0.

DUNE 2

CODES :

MAISON DES ORDOS
Mission 2 : DOMINATION.
Mission 3 : SPICESABRE.
Mission 4 : ARRAKISSUN.
Mission 5 : COLDHUNTER.
Mission 6 : WILYMENTAT.
Mission 7 : SLYMELANIE.
Mission 8 : STEALTHWAR.
Mission 9 : POWERCRUSH.

MAISON DES ATREIDES
Mission 2 : DIPLOMATIC.
Mission 3 : SPICEDANCE.
Mission 4 : ETERNALSUN.
Mission 5 : DEFTHUNDER.
Mission 6 : FAIRMENTAT.
Mission 7 : ASHLIKENNY.
Mission 8 : SONICBLAST.
Mission 9 : DUNERUNNER.

MAISON DES HARKONNENS
Mission 2 : DEMOLITION.
Mission 3 : SPICESATYR.
Mission 4 : BURNINGSUN.
Mission 5 : DARKHUNTER.
Mission 6 : EVILMENTAT.
Mission 7 : ITSJOEBWAN.
Mission 8 : DEVASTATOR.
Mission 9 : DEATHRULER.

ECCO

DEBUG MODE :

Utilisez le code suivant pour passer de tableau en tableau, tester les sons et plus encore... Mettez le jeu en pause lorsque le dauphin est face à vous, puis pressez DROITE - B - C - B - C - BAS - C - HAUT.

FIFA SOCCER

CODES :

ETOILES E.A. - TOURNOI - ELIMINATOIRES : 3Q8CWDW2.
ETOILES E.A. - TOURNOI - ELIMINATOIRES : 3Q8CW822.
ETOILES E.A. - TOURNOI - FINALE: 3Q8CW822.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXWC4K.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXWHPVD.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXWM6QZ.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXWN6QFV.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXWQ6QQH.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXWTPQN0.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXWV6QNS2.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXWX6QNS0.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXWZPQNSG*.
ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXW26QNSMK.

ETOILES E.A. - LIGUE: NQDXW36QNSNH.
ETOILES E.A. - LIGUE - FINALE : NQDXW56QNSNS2.

FLASHBACK

CODES :

NIVEAU EASY.	Niveau NORMAL.	Niveau EXPERT.
Niv 1 : PIXEL.	Niv 1 : FALCON.	Niv 1 : CLIO.
Niv 2 : BETSY.	Niv 2 : DATA.	Niv 2 : ACRTC.
Niv 3 : PANCHO.	Niv 3 : MILORD.	Niv 3 : BLOB.
Niv 4 : STUDIO.	Niv 4 : QUICKY.	Niv 4 : STUN.
Niv 5 : TOHO.	Niv 5 : BIJOU.	Niv 5 : MIMOLO.
Niv 6 : AKANE.	Niv 6 : BUBBLE.	Niv 6 : HECTOR.
Niv 7 : INCBIN.	Niv 7 : CLIP.	Niv 7 : KALIMA.

Le code CYGNUS permet de voir la fin du jeu dans chaque niveau de difficulté.

GHOULS 'N' GHOST

CHEAT MODE :

À l'écran titre, faites 4xA - HAUT - BAS - DROITE, un son devrait retentir à ce moment-là. Après ce son, faites :
HAUT - A + START pour partir du milieu du niveau 2.
BAS - A + START pour partir au niveau 3.
GAUCHE - A + START pour partir du milieu du niveau 4.
DROITE - A + START pour partir au niveau 5.
Diagonale BAS/DROITE - A + Start pour arriver à Loki.
B + START rend invincible.

IMMORTAL

CODES :

Niveau 2 :	CDDFF10006F70.
Niveau 3 :	6E1EC21000E10.
Niveau 4 :	465FA31001EB0.
Niveau 5 :	D4BFD41000EB0.
Niveau 6 :	BCFEF51010A41.
Niveau 7 :	6B10F61010ACL.
Niveau 8 :	E590D710178C1.

JAMES POND 2

VIES INFINIES :

Pour les vies infinies, allez sur le tableau des 'Sports', passez les deux séries de pics pour arriver jusqu'à une énorme balle de tennis. Vous devez alors voir cinq objets. Récupérez-les dans cet ordre : LEVRES - GLACE - VIOLON - GLOBE TERRESTRE - BONHOMME DE NEIGE (en anglais "LIFES" : Lips - Ice cream - Fiddle - Earth - Snowman en anglais).

INVINCIBILITÉ :

Dès que le jeu commence, montez sur le toit et prenez les bonus dans cet ordre : GATEAU, MARTEAU, TERRE, POMME, CLAQUETTE (en Anglais "CHEAT" : Cake, Hammer, Earth, Apple, Tap). Vous serez ainsi invulnérable pendant dix minutes.

JURASSIC PARK

CHEAT MODE :

Entrez le mot de passe "NYUKNYUK", pressez START puis A. Le message "SECOND CONTROLLER ENABLED" va apparaître à l'écran. En cours de jeu, appuyez sur B de la manette 2 pour refaire le plein de votre niveau de vie (en plus, avec Grant, vous recevrez toutes les armes disponibles). Appuyez sur A de la manette 2 pour avoir le mode ralenti. En utilisant la seconde manette directionnelle, vous déplacez votre personnage n'importe ou, et ceci même au travers des murs, étages et plafonds !

LAST BATTLE

DO IT AGAIN :

Pour recommencer au stage où vous avez perdu, appuyez sur A - B - C - START lorsque Game Over s'inscrit. Pressez START plusieurs fois jusqu'à ce que "Chapter 1" s'inscrive à l'écran. Appuyez sur HAUT autant de fois + 1 pour reprendre au niveau où vous avez perdu (ex : niveau 3 = 4 x HAUT). Réappuyez sur START pour commencer.

MICKEY WORLD OF ILLUSION

CODES :

POUR MICKEY :
Niveau 2 : Roi de Trèfle - Dame de Cœur - Roi de Cœur - Roi de Carreau.
Niveau 3 : Roi de Cœur - Roi de Pique - Roi de Carreau - Dame de Pique.
Niveau 4 : Dame de Cœur - Roi de Carreau - Roi de Pique - Roi de Trèfle.
Niveau 5 : Roi de Carreau - Roi de Trèfle - Roi de Cœur - Roi de Pique.
POUR DONALD :
Niveau 2 : Roi de Pique - Roi de Cœur - Roi de Trèfle - Dame de Pique.
Niveau 3 : Roi de Trèfle - Roi de Cœur - Dame de Cœur - Roi de Pique.
Niveau 4 : Dame de Cœur - Roi de Carreau - Roi de Cœur - Roi de Pique.
Niveau 5 : Roi de Pique - Roi de Cœur - Roi de Trèfle - Roi de Carreau.

MUSHA

20 OPTIONS :

Faites une pause dans le jeu puis appuyez sur HAUT - HAUT - HAUT - BAS - BAS - BAS - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - DROITE - C - C - B - A - START.

PREDATOR 2

CODES :

Niveau 2 : KILLERS.	Niveau 5 : SUBTERROR.
Niveau 3 : CAMOUFLAGE.	Niveau 6 : TOTAL BODY.
Niveau 4 : LOS ANGELES.	Invincible : KILLZONE.

PRINCE OF PERSIA

CODES :

Niveau 2 :	MTUEZQ.	Niveau 10 :	QYZQGR.
Niveau 3 :	TYZJED.	Niveau 11 :	QYZRQQ.
Niveau 4 :	AEFRTH.	Niveau 12 :	QYZSAQ.
Niveau 5 :	HJKWYT.	Niveau 13 :	QYZTKP.
Niveau 6 :	OOPEOY.	Niveau 14 :	QYZUUO.
Niveau 7 :	DEFUUN.	Niveau 15 :	QYZVEO.
Niveau 8 :	QYZOMS.	Niveau 16 :	QYZWON.
Niveau 9 :	QYZPWR.	Niveau 17 :	XZZPBZ.

RISKY WOODS

CHOIX DU NIVEAU :

Commencez à jouer et perdez en faisant en sorte de pouvoir rentrer dans le tableau des High Scores. Inscrire "EOA" et faites un tour dans les options et le Stage Select sera apparu.

ROAD RASH

CODES :

Niveau 1-1 : 10000 - 002B1 - 000KU - 10EIS.
Niveau 1-2 : 11000 - 00560 - 0120L - 10BOJ.
Niveau 1-3 : 11100 - 007H0 - 102BB - 10OP1.
Niveau 1-4 : 11110 - 009S0 - 002K0 - 105MJ.
Niveau 1-5 : 11111 - 00C71 - 013SM - 10KM2.
Niveau 2-1 : 40000 - 00DF0 - 002UV - 20SV3.
Niveau 2-2 : 41000 - 00DF0 - 002UV - 20SV3.
Niveau 2-3 : 41200 - 00021 - 0034S - 23S3V.
Niveau 2-4 : 11120 - 00EI0 - 0157D - 100QQ.
Niveau 2-5 : 11111 - 00EI0 - 0157D - 100QQ.
Niveau 3-1 : 20000 - 01B80 - 006E8 - 3BK58.
Niveau 3-2 : 22000 - 01FU1 - 001SL - 34FIT.
Niveau 3-3 : 22100 - 01MV0 - 102PN - 34MJ5.
Niveau 3-4 : 22110 - 01U00 - 015LO - 34VJC.
Niveau 3-5 : 22111 - 02510 - 116GQ - 348IQ.
Niveau 4-1 : 30000 - 028P0 - 0167Q - 4438B.
Niveau 4-2 : 34000 - 04611 - 115C3 - 47CMQ.
Niveau 4-3 : 33100 - 04611 - 115C3 - 47CMQ.
Niveau 4-4 : 32110 - 04611 - 115C3 - 47CMQ.
Niveau 4-5 : 22111 - 04611 - 115C3 - 47CMQ.
Niveau 5-1 : 20000 - 04DR0 - 105UF - 53CJV.
Niveau 5-2 : 23000 - 03FH0 - 017QR - 553TU.
Niveau 5-3 : 22100 - 03FH0 - 017QR - 553TU.
Niveau 5-4 : 21110 - 03FH0 - 017QR - 553TU.
Niveau 5-5 : 11111 - 03FH0 - 017QR - 553TU.

ROBOCOP vs TERMINATOR

54 VIES :

Tout d'abord, faites une pause pendant le jeu, puis appuyez sur C - C - A - A - B - B - C - C - A - A - B - B. Une explosion va retentir et vous projeter dans un niveau secret, d'où vous ressortirez avec 54 Vies.

SAGAIA

STAGE SELECT :

Quand l'écran-titre apparaît, faites : C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A et C. "Zone Select" va figurer sur l'écran.

CONTINUES INFINIS :

À l'écran-titre, faites : B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C et C. "Free Play" va maintenant apparaître en bas de l'écran.

NIVEAU EXPERT :

Pour entrer dans le niveau des Super Stars, faites 12 fois C à l'apparition du titre.

SOL FEACE

CHOIX DU NIVEA,U :

Une fois le dessin animé achevé, à la page de présentation, tapez A - B - C - B - C - B - A - et sans relâcher A, appuyez sur START et vous pourrez choisir votre stage et votre mode. Voici à quoi ils correspondent :
Mode Easy = easy.
Mode MY99 = 9 9 vies.
Mode Muteki = invulnérabilité.

SONIC

CHOIX DU NIVEAU :

À la page de présentation, faites : HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - A + START en même temps.

SONIC 2

CHOIX DU NIVEAU :

Allez dans le menu "Options", puis dans le "Sound Test", écoutez les sons suivants dans l'ordre en validant sur C : 19 - 65 - 9 - 17. Une fois revenu à la page de présentation, appuyez sur A + START en même temps pour faire apparaître le choix du niveau.

14 CONTINUES :

Allez sur le Sound Test et faites jouer les sons 19 - 65 - 09 - 17 - 01 - 01 - 02 - 04. À présent, allumez le Player Select et pressez Start. Vous démarrez avec 14 Continues !

SONIC 3

CHOIX DU NIVEAU :

Après avoir entendu l'annonce du nom Sega, faites très rapidement Haut - Haut - Bas - Bas - Haut - Haut - Haut - Haut quand Sonic se matérialise, un son va alors retentir. À la page de présentation, faites Bas pour dévoiler le "Sound Test", option supplémentaire sous "Competition". Faire Start pour entrer dans ce nouvel écran et ainsi choisir son niveau.

SONIC SPINBALL

CHOIX DU NIVEAU :

Allez dans le menu d'option et faites la manip suivante : A - BAS - B - BAS - C - BAS - A - B - HAUT - A - C - HAUT - B - C - HAUT.

OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES

Vous devriez entendre un son différent, maintenez enfoncés les boutons suivants selon le niveau désiré :
Niveau 2 : A + START.
Niveau 3 : B + START.
Niveau 4 : C + START.

SPLATTERHOUSE 3

CODES :

Niveau 2 : REISOR. Niveau 4 : TABRAE.
Niveau 3 : ETLBUD. Niveau 5 : ELPOEB.
Niveau 6 : PHENIX.

TMNT HYPERSTONE HEIST

CHOIX DU NIVEAU :

À l'apparition du logo Konami, appuyez rapidement sur C - B - B - A - A - A - B - C - Start. À l'écran de présentation, faites A - B - B - C - C - C - B - A - START et vous aurez le choix du niveau.

UNIVERSAL SOLDIER

CODES :

Niveau 2 : CHSGM. Niveau 7 : PKSND.
Niveau 3 : MKSNS. Niveau 8 : CWBPM.
Niveau 4 : SGGBY. Niveau 9 : SFTNP.
Niveau 5 : JLGPH. Niveau 10 : CMVDG.
Niveau 6 : JDRSD. Niveau 11 : BYTCM.

X-MEN

CHOIX DU NIVEAU :

À l'écran-titre, maintenez A + C + BAS sur la manette 1 puis appuyez sur Start. Lorsque l'image de Magneto apparaît, appuyez sur Start de la manette 2 et choisissez le niveau de difficulté et les autres options. Au moment où vous entrez dans la "Danger Room", allez sur la droite jusqu'à ce que vous atteigniez le panneau de contrôle. Chacun des panneaux correspond à un niveau du jeu. Il suffit de se mettre devant l'un des panneaux et d'appuyer sur BAS + C.

ZOMBIES

CODES :

Niveau 5 : TYZR. Niveau 29 : QNKR.
Niveau 9 : CBRK. Niveau 33 : SDHM.
Niveau 13 : LCFJ. Niveau 37 : BKVR.
Niveau 17 : BMLK. Niveau 41 : BZPM.
Niveau 21 : VQBB. Niveau 45 : VNYQ.
Niveau 25 : QLNK. Niveau Cr : QSDZ.

MEGA-CD

CHUCK ROCK

CODES :

Niveau 2 : GJFKFN. Niveau 4 : JWNTXF.
Niveau 3 : PDPKKN. Niveau 5 : TSFNVP.

ECCO THE DOLPHIN

DEBUG MODE :

Faites pause pendant qu'Ecco vous fait face et appuyez sur DROITE - B - C - B - C - BAS - C - HAUT. Vous aurez accès à un menu secret où vous pourrez choisir votre niveau, avoir des vies infinies...

FIFA SOCCER

CODES À EFFECTUER SUR LE MENU "OPTION" :

Super Tir : B - A - 8 fois B.
Murs invisibles : 3 fois C - B - 3 fois A - B.
Balle folle : C - A - B - C - C - B - A - C.
Balle folle 2 : B - A - C - B - C - C.
Super Goal : 5 fois A - 5 fois B.
Dream Team : A - A - B - B - C - C - A - A.
Super Attaque : 5 fois A - B - C.
Super Défense : 5 fois B - C - B.

MORTAL KOMBAT

CHEAT MODE :

Faites BAS - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - A - DROITE - BAS quand le menu Start ou Option s'affiche. Le mot "Cheat Enabled" apparaît alors.

PRIZE FIGHTER

VIDÉO CLIP COULEUR :

Contrairement au jeu qui, lui, est en noir et blanc, cette astuce permet de voir un clip en couleur pendant à peu près 3 minutes : à l'écran menu, maintenez ensemble A + B + C et appuyez sur DROITE. En route pour le "Making Of"...

SILPHEED

CHOIX DU NIVEAU :

Pendant la présentation du jeu, faites BAS - BAS - HAUT - HAUT - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - A - B - START.

ENERGIE :

Pendant la démo d'introduction, appuyez sur DROITE - GAUCHE - A - DROITE - HAUT - C - B - BAS - GAUCHE - B - A - HAUT - START. Jouez normalement, et lorsque vous aurez 0 Shields, appuyez sur A avec la 2e manette.

10 CONTINUES :

Lorsqu'il ne vous reste qu'un seul continu, attendez la démo de départ, appuyez sur DROITE - HAUT - A - B - C - GAUCHE - GAUCHE - BAS - C - A - START.

SONIC CD

CHOIX DU NIVEAU :

À la page de presentation, faites : HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - B - START.

SPIDERMAN

CODES :

Niveau 2 : ELECTRO. Niveau 5 : HELPINHAND.
Niveau 3 : HALF2LIFE. Niveau 6 : PUBLIC45.
Niveau 4 : COWBOY36. Niveau 7 : KIDNEY2.
Niveau 8 : PENCIL6.

TIME GAL

CODES DE DÉMO :

ELEPHANT. / DODZILLA. / OSIRIIYA. / DINOSAUR. / STONEAGE. / WORLDWAR. / HARDWORK. / BRANCHER. / LANDMINE. / DEATHOUL. / SOUTHERN. / MURDERER. / STARWARS. / ASTEROID. / RECKLESS. / THANKYOU.

WONDER DOG

CODES :

Niveau 2 : MYSTIC. Niveau 5 : REEVES.
Niveau 3 : ANKLES. Niveau 6 : PIXIES.
Niveau 4 : LED ZEP. Niveau 7 : WOOPIE.

MASTER SYSTEM

BACK TO THE FUTURE 3

SAUTER LES STAGES :

Faites une pause pendant le jeu, puis appuyez sur les boutons suivants : HAUT + A - BAS + A - GAUCHE + A - DROITE + A.

CASINO GAMES

POUR 1 $ DE + :

Inscrivez le nom: "Mr Bono", faites le code 1127101221 pour avoir 999 999 dollars. Il ne reste plus qu'à gagner 1 dollar pour voir la fin du jeu.

DESERT STRIKE

CODES :

Campagne 2 : QQDARLX. / Campagne 3 : QPUEQMQ.
Campagne 4 : QFDROJC.

ECCO

CODES :

Medusa Bay : QFFUB. / Undercaves : QJJEC.
Ridge Water : WNVKD. / Open Ocean : UCERJ.
Cold Water : KNVAF. / Open Ocean 2 : CKRMG.
Deep Water : CKJWH. / City Of Forever : MYISJ.
Dark Water : YUKOV. / City Of Forever 2 : GSCQM.
The Tube : UYPKC. / Vortex : QWQCK.

FLINTSTONES

CHOIX DU NIVEAU :

Sur la page de présentation, appuyez sur HAUT - DROITE - DROITE - BAS - BAS - BAS - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE. Mettez le jeu en pause et maintenez les boutons 1 + 2 et appuyez sur une des directions suivantes pour choisir le niveau : Haut - Niveau 1. / Droite - Niveau 2. / Bas - Niveau 3. / Gauche - Niveau 4.

INDIANA JONES

VIES INFINIES :

Faites une pause pendant le jeu, puis appuyez dix fois sur le bouton 1. Vous aurez les vies infinies.

MARBLE MADNESS

CHOIX DU NIVEAU :

Allez dans le menu des options et mettez "2" pour les "FX". Ainsi que "5" pour la musique. Un nouvel écran apparaîtra, vous permettant de choisir votre niveau de départ.

MORTAL KOMBAT

COMBATS SANGLANTS :

À l'écran qui affiche les règles du tournoi, appuyez sur 2 - 1 - 2 - BAS - HAUT pour pouvoir enfin assister à de sanglants combats.

POWER STRIKE

9 VIES :

À l'écran titre, appuyez sur BAS - DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - HAUT - DROITE - 1.

R-TYPE

INVINCIBILITÉ :

Avant d'allumer la console, maintenez la diagonale BAS/DROITE de la manette 1 et la diagonale HAUT/GAUCHE de la manette 2 enfoncés. Allumez la console et attendez jusqu'à ce que le titre soit descendu et qu'apparaisse "Push Start Button" pour relâcher les diagonales.

SHINOBI

CHOIX DU NIVEAU :

À la page de présentation (lorsque les yeux du Ninja bougent), appuyez sur la diagonale BAS/GAUCHE et sur le bouton 2 en même temps.

SONIC CHAOS

ZONE SELECT :

À l'écran-titre, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche, Droite, Gauche, 2, 1 et Start.

SOUND TEST :

Pour obtenir le "Sound Test", au titre de présentation, faites : Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite 1, 2 et Start.

TAZMANIA

CHOIX DU NIVEAU :

À la page de présentation, appuyez sur la diagonale HAUT-GAUCHE sur les boutons 1 et 2 en même temps de la manette 2. Tout en maintenant ceux-ci, appuyez sur le bouton 1 de la manette 1, vous accéderez ainsi au Sound Test et au Select Round.

VIGILANTE

SOUND TEST:

Appuyez sur les boutons : 2 - 1 - 2 - 1 - 2 - + RUN.

MEGA FORCE :

Appuyez sur HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE + RUN : power maximum.

INVINCIBLE :

Appuyez sur BAS - GAUCHE - HAUT - DROITE + RUN : invulnérable.

ZILLION 2

CONTINUE :

Il existe un mode Continue. Pour l'actionner : quand vous avez perdu toutes vos vies, maintenez HAUT enfoncé et appuyez sur le bouton 1. Vous ne pourrez faire cette opération que trois fois seulement.

GAME GEAR

ALADDIN

CODES :

Niveau 2 : LAEA.
Niveau 3 : ASNF.
Niveau 4 : DMIA.
Niveau 5 : NSI.
Niveau 6 : NEUA.
Niveau 7 : AALG.
Niveau 8 : BLTO.
Niveau 9 : UIAN.
Invincible : AIQY.

DESERT STRIKE

CODES :

Campagne 2 : CJOENFD. / Campagne 3 : GCQIBPE.
Campagne 4 : CMTMDOH.

ECCO

DEBUG MODE :

Faites apparaître la carte (il faut que votre sonar vous revienne dessus) et faites :
DROITE - 1 - 2 - 1 - 2 - BAS - 2 - HAUT. Vous accéderez directement à l'écran du Debug Mode, qui permet de choisir son niveau, d'être invincible...

LEMMINGS

CODES DE NIVEAUX :

- MODE TRICKY :	- MODE TAXING :
Niveau 25 : ODYRLEJS.	Niveau 25 : GFECWMYR.
Niveau 26 : FKUIQBDG.	Niveau 26 : CEIQABDG.
Niveau 27 : NBVLXPGG.	Niveau 27 : NCWYRCEA.
Niveau 28 : FDYQBDGN.	Niveau 28 : IROHDDZS.
Niveau 29 : BVLWMZTE.	Niveau 29 : EJTGMYQB.
Niveau 30 : NBUIRDHO.	Niveau 30 : DHODZTHP.

- MODE MAYHEM :
Niveau 25 : VKUJSFLX.
Niveau 26 : PFDZTHPF.
Niveau 27 : DZTHPGFD.
Niveau 28 : YRCFKVLW.
Niveau 29 : NCWNCWNC.
Niveau 30 : WMZTHPFE.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

CHOIX DU NIVEAU :

À la présentation du jeu, pendant le logo "DISNEY" en or, attendez que l'écran devienne noir, et là, faites : HAUT - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE.

MORTAL KOMBAT

MODE SANGLANT :

Sur l'écran du code d'éthique ("Ethical Code"), appuyez sur : 2, 1, 2, Bas et Haut.

NBA JAM

CHEAT MODES :

À faire à l'écran "TONIGHT'S MATCH UP"
Un seul code fonctionne à la fois et permet d'augmenter les capacités suivantes :
Défense : appuyer 5 fois sur le bouton 1 puis Start.
Fire : (balle de feu) : 7 fois sur le bouton 1 et maintenir Haut + bouton 2. Le ballon sera toujours en feu et le turbo restera à fond.
Interception : 17 fois sur le bouton 2 et faites 2 rotations dans le sens des aiguilles d'une montre à affichage digital.
Dunks : n'importe quel bouton 13 fois et 2 rotations dans le sens des aiguilles d'une montre normale. Vous pourrez smasher dès le milieu du terrain.
Turbo : n'importe quel bouton 6 fois ou plus , et maintenir C, B, A.
Juice (accélère le rythme du jeu) : 13 fois le bouton 1 et 2
Shot Percentage : appuyer sur les 2 boutons, puis maintenir 2 et Bas.

PAC MAN

ECRAN PLEIN :

Pendant l'écran d'option, appuyez sur DROITE. Ensuite, il sera noté "1/2". Cela vous permettra de voir l'écran en entier.

PUTT AND PUTTER

CODES EN MODE "BEGINNER" :

Trou 4 : NKDKL.
Trou 7 : SAQAQ.
Trou 10 : WATAX.
Trou 13 : MAWAX.
Trou 16 : JKPKN.

CODES EN MODE "MASTER" :

Trou 4 : LLDKJ.
Trou 7 : FLGKL.
Trou 10 : MBTAZ.
Trou 13 : QBWAQ.
Trou 16 : SBZAO.

REVENGE OF DRANCON

CHOIX DU NIVEAU :

À l'écran de présentation, appuyez simultanément sur BAS et START. Vous n'avez plus qu'à choisir votre niveau de départ à l'aide des boutons HAUT et BAS.

ROAD RASH

CODES :

DIABLO - 100000000 : 31KV005AVT57NB5.
PANDA - 75000000 : 31KV1059GE560CK.
FERRUCI - 85000000 : 31KV005CQV55NAT.
SHURIKEN - 75000000 : 31KV114F56540ME.
KAMIKAZE - 75000000 : 31KV105I6F530GK.
BANZAI - 75000000 : 31KV115I355A0NF.
PANDA - 60000000 : 31KV104JH5510DL.
SHURIKEN - 40000000 : 31KV114M4N500LD.

SOKOBAN

25 PREMIERS CODES :

Niveau 1 : TTNDCV.
Niveau 2 : TVPDCV.
Niveau 3 : TZTDCV.
Niveau 4 : THBDCV.
Niveau 5 : THBEDW.
Niveau 6 : THBGFY.
Niveau 7 : THBKJC.
Niveau 8 : THBSRK.
Niveau 9 : THCSSL.
Niveau 0: THESUN.
Niveau 11 : MQANCZG.
Niveau 12 : MSCNCZG.
Niveau 13 : MWGNCZG.
Niveau 14 : MEONCZG.
Niveau 15 : MEOODAH.
Niveau 16 : MEOQFCJ.
Niveau 17 : MEOUJGN.
Niveau 18 : MEOCROV.
Niveau 19 : MEPCSPW.
Niveau 20 : MERCURY.
Niveau 21 : VQWFA.
Niveau 22 : VSYFA.
Niveau 23 : VWCFA.
Niveau 24 : VEKFA.
Niveau 25 : VEKGB.

SUPER MONACO GP 2

VOIR LA FIN :

À l'écran des passwords, inscrivez "CHAM PION" et vous pourrez voir la fin.

WIMBLEDON TENNIS

CODES :

- Super joueur : NEO CPO SHJ UFG.
- Finale Wimbledon : IKJ KEC OGI NKO.
- Début US Open : HKE UER WBK FNE.

WOLFCHILD

CODES :

Niveau 2 : WX9F2.
Niveau 3 : FD4RM.
Niveau 4 : UGK65.
Niveau 5 : J8TPR.

Complétez votre collection !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort, 6 Bvd du Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex

☐ **Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊
⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊

☐ **Je commande le Hors-Série SONIC**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :
..... **FF**

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
ADRESSE : .....
.....
CP : .....
VILLE : .....
PAYS : .....
TÉL. : .....
AGE : .....

TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE

Pro ACTION REPLAY

MEGADRIVE*, GAME GEAR, MASTER SYSTEM

***Nouvelle version "AR2" pouvant servir d'adaptateur universel, dotée du "Special Fx System", et contenant déjà en mémoire des centaines de codes pour divers jeux.**

Le PRO ACTION REPLAY est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :
- D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.

Pro CDX

Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français et inversement.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE 3615 MEGA FORCE

à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY
6 Bd du Général Leclerc ● 92115 CLICHY Cedex

OUI ! je veux recevoir :
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MEGADRIVE** au prix de **390 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **GAME GEAR** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MASTER SYSTEM** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
- ❒ **PRO CDX** pour **MEGA CD** au prix de **379FF (+ 30 FF*)**

(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... **C.P. :** .....
Age : .....

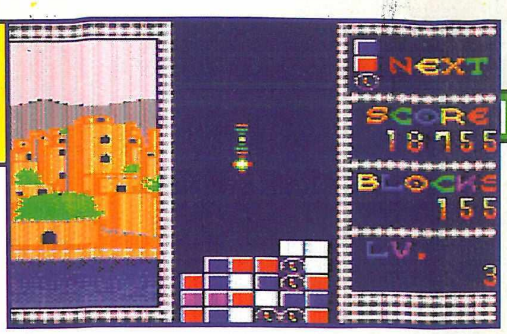
Je joins un chèque de ..... **à l'ordre de MEGA FORCE**

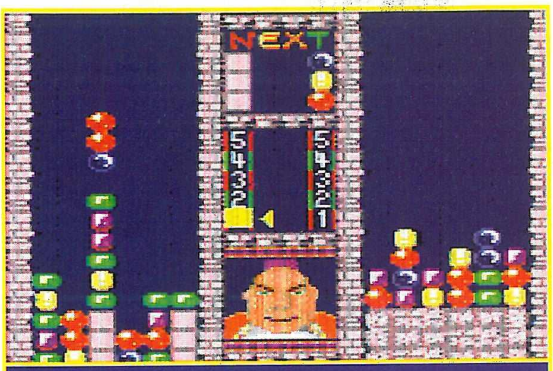
Délai d'expédition : 3 semaines

ZAPPING

Moi, mon père il est maçon depuis plus de vingt ans et toute la journée, il monte des murs. Il prend un parpaing, met un peu de ciment, prend un autre parpaing et encore du ciment. Quand son mur est terminé, il en commence un autre, sans jamais s'arrêter. Alors vous comprenez pourquoi il m'a arraché Super Columns des mains ? Le soir, à la maison, au lieu de mater la TV, il joue à Super Columns. Il aime beaucoup ce jeu car au moins les blocs sont différents, pas comme ces parpaings qui se ressemblent tous, et de plus, il prend son pied grave quand il casse des murs, on peut le comprendre ! Ça le défoule, vous comprenez... Il a fini par s'acheter lui aussi une Game Gear, juste pour jouer avec moi. Pour une fois qu'un jeu lui plaît et qu'il arrive à se débrouiller ! Maintenant, on est comme deux fous, on mate plus la téloch' et on s'éclate la tête au moins une heure par jour. Ce n'est pas moi qui m'en plaindrais et je trouve que j'ai vraiment de la chance d'avoir un père maçon.

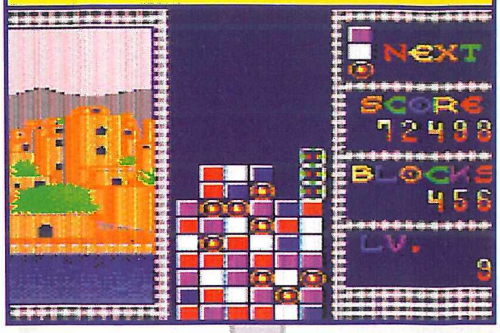
Vous pouvez aussi avoir à poser des blocs spéciaux qui vont par exemple faire disparaître tous les blocs de la couleur que vous touchez...



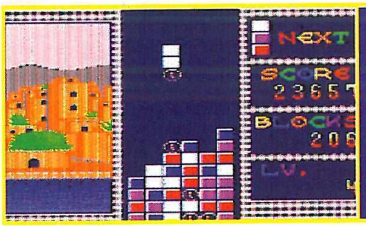


Dans le mode de jeu "Story", vous devez battre plusieurs adversaires pour mettre la main sur des bijoux magiques. C'est en quelque sorte une aventure. Regardez, non seulement des pierres peuvent faire monter tout votre jeu mais en plus, vous pouvez voir venir des blocs de pierre et être obligés de les poser quelque part dans votre jeu ! Parfois, certains blocs peuvent disparaître juste avant que vous ayez le temps de les poser.

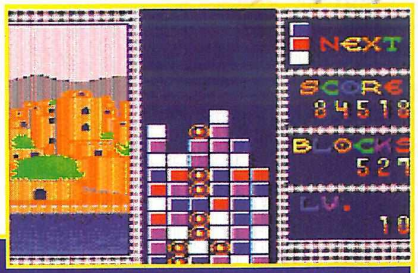
Les ronds sont des bombes. Associez-les et elles provoqueront l'explosion de tous les blocs sur leur passage !



SUPER COLUMNS



Dans le mode de jeu "Flash", vous commencez avec des blocs déjà posés dont un ou plusieurs clignotent. Votre objectif et de les faire disparaître du jeu pour passer au niveau suivant.



Le jeu consiste à associer les blocs de même couleur par trois au minimum. Ils disparaissent alors. Cela peut provoquer un éboulement dans votre jeu et obtenir d'autres associations, etc. Plus vous vous rapprochez du haut de l'écran et plus vous êtes en danger !

Le mode de jeu "Endless" consiste à empiler le maximum de blocs. Au fur et à mesure, ils arriveront de plus en plus vite. Vous pouvez choisir la difficulté (4, 5 ou 6 types de blocs), le niveau de départ, la musique de fond (6 choix) ainsi que l'apparence des blocs, de simples carrés de couleur ou des blocs de différentes formes et de différentes couleurs.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Avec Super Columns, la réflexion arrive à un stade très élevé car non seulement vous pouvez faire tourner le groupe de trois blocs à placer mais en outre, vous pouvez changer l'ordre des blocs ! Voici donc un très bon jeu, avec en plus des musiques d'excellente qualité qui raviront les amoureux de cette console. En revanche, les graphismes et l'animation n'ont rien de géniaux. Même si ce n'est pas le plus important dans ce genre de jeu, ça compte aussi ! Lorsque la difficulté augmente, le jeu devient hyper rapide, au départ on y perd un peu son latin, mais les réflexes sont là pour prendre le pas sur la réflexion. Un très bon jeu qui m'a bien fait délirer, d'autant qu'il est doté d'une belle durée de vie.

FRANCIS

GAME GEAR

SON	18/20	GRAPHISME	13/20
ANIMATION	13/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	18/20		

✦ RÉFLEXION ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRE STANDARDS : NON
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

86%

ZAPPING

Une brochette de fous furieux ! Voilà ce que sont les concurrents de cette course incroyable. Que ce soit Hodja, le fakir, Frank, la progéniture de Frankenstein, Suzulu, le sorcier de la tribu africaine Oumboualagaga, Biff, le molosse qui n'a rien d'un tendre, Franck, le dernier fan de Fonzie, Surf Sister, qu'on aimerait bien voir ailleurs que dans une voiture, Helmut l'as du pilotage de la dernière guerre, ou Sumo, qui comme son nom l'indique n'a rien à voir avec un jockey, il n'y en pas un pour rattraper l'autre. Sauf sur le circuit, où ils font tout pour en mettre plein la vue à leurs adversaires. Et c'est bien pour ça qu'ils se sont réunis en un championnat, qui va leur permettre de sillonner toutes les routes de la planète, et même plus. Tous ont préparé leurs voitures de manière très personnelle, et adaptée à leur genre : Franck a une imitation de Ferrari, Suzulu a un engin africain... Et, comble de la félonie, ils ont même osé installer des armes sur leurs voitures. Mais pas de celles qui font "Boum" ou qui explosent en déchiquetant tout ce qui se trouve autour d'eux. Non. Celles-ci sont encore plus vicieuses qu'on ne pourrait le croire, puisqu'elles utilisent souvent des pouvoirs magiques. Et puis, après tout, s'ils n'arrivent pas à se départager, ils peuvent toujours se cogner sur le faciès, un peu comme dans un Road Rash. Bref, de beaux pugilats s'annoncent, qui nous réservent des surprises et des courses ardues... avec vous au milieu.

LES ITEMS

Certains sont bons à prendre, et d'autres sont surtout bons à éviter. Le tout est de les repérer avant pour ne pas avoir de surprise ou ne pas les louper. Ramasser des bonus peut vous donner des points à la fin de la course, mais ce n'est pas la seule méthode existante. Les coups de poing, lorsque vous en donnez beaucoup, vous vaudront également un point bonus, de même que le tour le plus rapide vous en rapportera un lui aussi. En plus, si vous effectuez une course parfaite, c'est-à-dire sans accros avec vos adversaires, vous aurez droit à un bonus de deux points.

Cette clef à mollette vous permettra de relever le niveau de votre barre de "santé". Cela vous évitera de vous retrouver avec une barre d'énergie réduite à néant.

Cette flèche est hyper utile, et ne la loupez surtout pas lorsque vous la voyez. Cette icône mystérieuse est en fait un précieux turbo. Le turbo est un des outils indispensables de la victoire.

Cet item est à éviter absolument, puisqu'il vous stoppera dans votre course si vous passez dessus.

Les étoiles vous donneront un point de bonus au classement final.

Ce circuit, vous ne le verrez pas lorsque vous allumerez le jeu. Eh oui, pour l'atteindre, il faudra faire vos preuves. C'est-à-dire qu'il faudra finir le championnat de Bronze, celui d'Argent, et enfin, celui d'Or. Ensuite, un mot de passe apparaîtra, et vous pourrez avoir, dans le menu Practice, de nouveaux et beaux circuits, un peu particuliers. Il y a une surprise, et je vous laisse le soin de la découvrir.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

L'intérêt de Street Racer réside autant dans la durée de vie que dans le fun des courses, rendues originales par les items, pouvoirs spéciaux, et autres coups bas. L'objectif d'un jeu étant de s'éclater, c'est chose faite avec celui-ci. Il est varié, comporte des circuits parfois difficiles et des personnages pour le moins originaux, tout ça pour des courses qui tournent très souvent à la folie, et qui se gagnent à l'arraché. Même certaines épreuves, comme le football ou le Rumble, sortent de l'ordinaire. Plaisir confirmé par la réalisation et surtout l'animation qui est extrêmement fluide. D'ailleurs, ce type de défilement est assez exceptionnel sur Megadrive pour qu'on ne le signale pas. Quant aux graphismes en eux même, ils ne peuvent que séduire par leur vivacité et leurs couleurs. Enfin, même s'il n'est pas toujours facile de réaliser toutes les petites manips pour activer les pouvoirs et autres turbos, la maniabilité est bonne et ne gâche pas le plaisir. Vraiment, je ne vois pas de raison valable de ne pas s'essayer à Street Racer dans les plus brefs délais, surtout si vous jouez à plusieurs.

LAURENT

STREET RACER

Si vous passez sur ce paquet de dynamite, il va se coller à votre véhicule, et il explosera quelques secondes après, vous stoppant dans votre élan. Par contre, si vous cognez sur un adversaire avant l'explosion, c'est lui qui récoltera le paquet de dynamite.

Cet écran est celui des options, dans lequel vous pourrez régler beaucoup d'éléments, et rentrer le password. Rien d'extraordinaire : ce n'est pas la première fois que vous voyez un menu d'options.

LE MODE RUMBLE

Avec ce mode de jeu, vous vous retrouverez sur une piste ronde, avec 7 autres candidats au titre. Le but du jeu est simple : faire sortir les adversaires de la piste le plus rapidement possible. Si vous le voulez, vous pouvez même faire un championnat de Rumble. Dans ce mode, il n'y a pas de recette miracle. Seul conseil : tenez-vous éloigné du bord extérieur, car les adversaires arrivent parfois vite derrière vous, et vous sortent illico-presto.

Chaque joueur possède une attaque de côté, et une attaque frontale. Par exemple, l'attaque frontale de Franck lui permet de voler, et de dépasser les ennemis, ou de couper un virage... Par contre, la durée est limitée. Celle de Hodja est très efficace, car elle lui permet de voler un bon bout de temps par rapport à ses concurrents.

En mode Easy, il y a des parois sur les côtés, qui disparaîtront au fur et à mesure.

Pour prendre le meilleur départ possible, voilà un petit système pratique, que nous devons à Manu. Il ne faut pas accélérer à n'importe quel moment. La recette est simple : il faut appuyer au moment où le premier feu vert s'allume, après les deux rouges. Vous prendrez un départ canon si vous l'avez bien réussi. par contre, dans le cas contraire, vous resterez à la traîne.

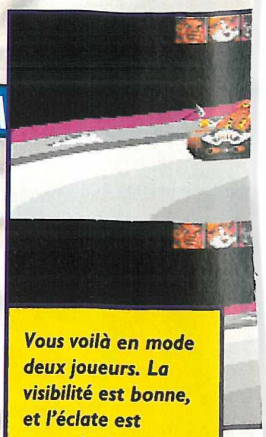
En mode Hard, rien n'est là pour vous empêcher de faire le grand plongeon. Restez donc vers l'intérieur, et ne remontez que pour vous battre.

Voilà ! Ce championnat est terminé, mais vous allez pouvoir attaquer le suivant. Tout ce que je vous souhaite, c'est d'être sur la plus haute marche du podium.

MATCH CONTRE

R'N'R RACING

Ces deux jeux sont relativement proches dans le genre et le plaisir de jeu, et bien malin qui pourrait dire lequel écrase l'autre. Car la différence n'est pas évidente. Toutefois, je donnerais l'avantage à Street Racer, notre jeu du jour. Pourquoi ? Parce qu'il contient plus d'originalité que Rock'N Roll Racing, surtout due au football et au "Pousse-toi de là que je m'y mette", c'est-à-dire le Rumble.



Vous voilà en mode deux joueurs. La visibilité est bonne, et l'éclate est garantie si vous jouez contre un deuxième joueur en mode Rumble, comme ici.

LES PERSOS

Des personnages à la Diabolo et Satanas... Huit affreux prêts à toutes les pires arnaques et subterfuges pour gagner. Chacun a ses qualités et défauts, évidemment, mais certains sont incontestablement plus compétents que d'autres. Vous allez pouvoir constater par vous-même : les coups classiques sont à gauche, l'attaque frontale au milieu, et l'attaque de côté est à droite.

HODJA

Le fakir de service est un petit malin. Équipé d'une voiture moyenne (accélération correcte, mais une vitesse de pointe limitée) mais très maniable, il sort du lot surtout pour ses pouvoirs spéciaux, surtout son attaque frontale qui lui permet de voler pendant quelques secondes.

SUZULU

Il y a peu de temps que Suzulu a quitté son village, dans lequel il occupait le poste de sorcier, mais il a déjà l'expérience de la compétition. Son attaque frontale est dévastatrice, et en laissera plus d'un sur le carreau, surtout en mode Rumble. Par contre, sa voiture n'est pas vraiment la meilleure du lot.

BIFF

C'est un dur à cuire, mais on ne peut pas dire non plus qu'il a la vivacité du goujon qui frétille dans les eaux fraîches de nos belles montagnes. En fait, Biff cogne dur, très très dur... mais c'est tout. Sa voiture est assez lente, et son accélération n'est pas vertigineuse. Le seul avantage est que Biff peut infliger beaucoup de dégâts.

RAPH

Le digne successeur de James Dean est un des concurrents les plus sérieux. Son accélération est assez bonne, mais c'est surtout sa pointe de vitesse qui est étonnante. Par contre, elle est assez peu maniable, ce qui fait qu'elle convient peu aux joueurs peu expérimentés. En plus, ses attaques sont très efficaces.

SURF SISTER

Pulpeuse à souhait, le physique de Surf est sûrement sa meilleure arme pour déstabiliser ses concurrents. Car tout est moyen chez elle : sa voiture, ses attaques, sa défense. Par contre, sa maniablité est bonne. En tout cas, ce n'est pas avec elle que exploserez les records.

HELMUT

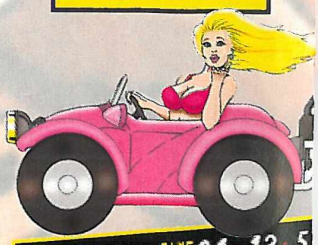
Cet ancien pilote, avec ses allures de rescapé de la seconde guerre mondiale, peut être très efficace. Sa défense est exceptionnelle, mais sa vitesse de pointe l'est beaucoup moins. Toutefois, sa maniabilité fait de lui un bon personnage pour les moins expérimentés.

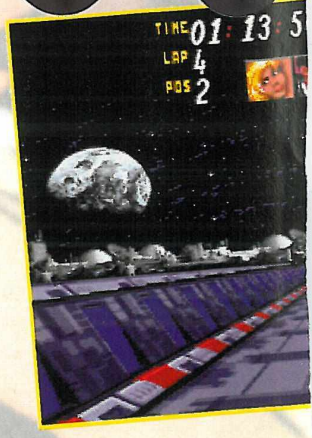
SUMO SAN

Cet exilé japonais est une véritable bête de course, et il fait très mal. Sa voiture, malgré le poids qu'elle a à supporter, est rapide une fois lancée, mais lente au démarrage. Quant à ses attaques, elle font vraiment très mal. En plus, sa voiture tient très bien la route et est très maniable.

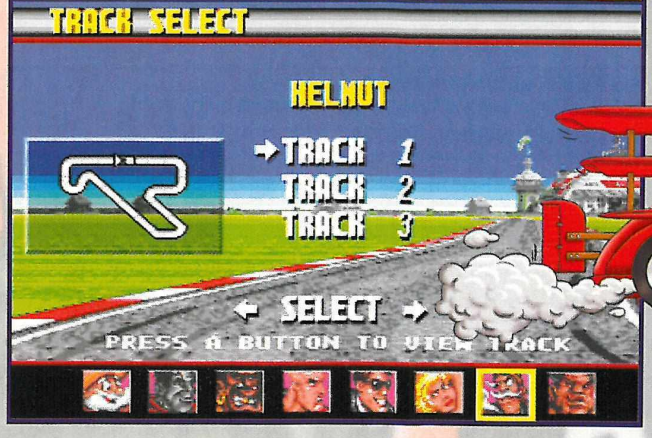
FRANK

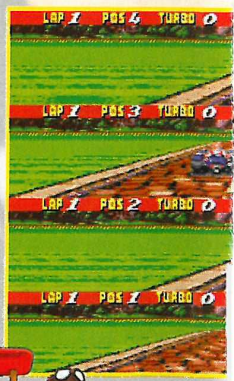
Cette mouture, issue d'un bricolage génétique, est efficace dans le mode Rumble, mais un peu trop lente pour les courses. Même si son accélération est bonne, sa vitesse de pointe laisse à désirer. Par contre, ses attaques sont dévastatrices, et sa défense est exceptionnelle.

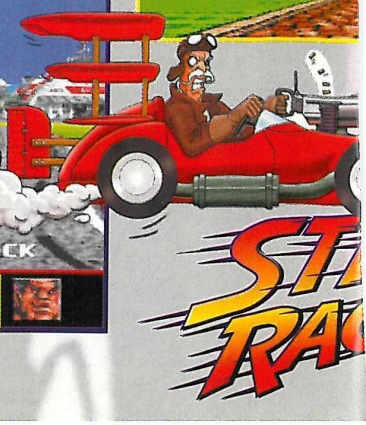


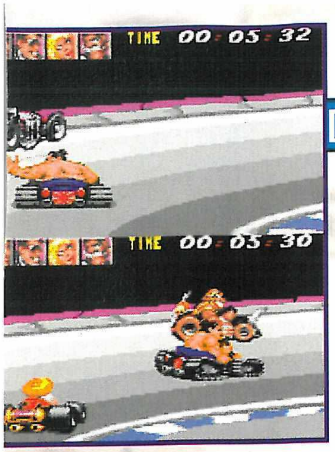


Au départ du jeu, vous avez 24 circuits au choix, c'est-à-dire trois par personnage. Bien entendu, chacun de ces circuits présente ses difficultés, qui vont d'ailleurs croissantes.







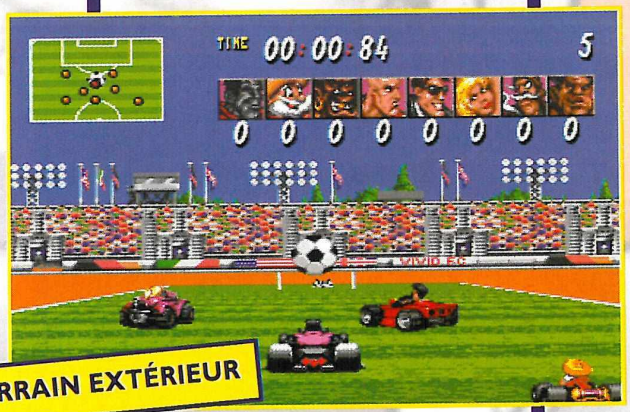


Voici une course un peu particulière dans le championnat Gold Cup. Elle se déroule dans l'espace, sur une piste toute droite, et est un petit mélange de voiture et de shoot'em up. Vous pourrez ramasser des missiles, tirer sur vos adversaires ou sur les petits vaisseaux... Bref, c'est sympa.

VIVE LE SOCCER ! LE QUOI ? LE FOOT ! AH BON...

Eh oui, Street Racer, c'est aussi un jeu de foot. Un peu spécial, certes, mais foot quand même. Du moment quil y a des buts et un ballon... Vous allez vous retrouver sur le terrain, avec un énorme ballon, et devrez aller marquer un but. La cage est protégée par deux mains qui se déplacent devant elle avec un rythme régulier. Pour marquer, il vaut mieux surveiller la position de celles-ci, et anticiper sur leurs déplacements. Par contre, il n'est pas forcément utile d'être à 2 centimètres du but pour marquer. Vous avez autant de chances en tirant de loin. Enfin, vous avez trois terrains au choix : extérieur, en salle, ou sur glace. Sur ce dernier, vous allez pouvoir vous prendre pour Surya Bonnali, et patiner tant que vous le voudrez.

TERRAIN DE GLACE

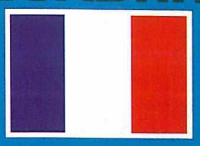


TERRAIN EXTÉRIEUR

Vous pouvez également jouer à trois ou quatre joueurs, ce qui est un très bon point. Par contre, la visibilité est réduite, et les courses sont rendues délicates.

TERRAIN ARTIFICIEL

MEGADRIVE



SON 16/20

De belles musiques ornent chaque circuit, et l'agrémentent agréablement. Quant aux bruitages, ils sont bons, et les programmeurs les ont savamment dosés.

GRAPHISME 15/20

Les couleurs sont flashantes, et les voitures, tout comme les personnages, sont soignés. Par contre, les alentours du circuit sont bien vides...

ANIMATION 17/20

L'animation est fluide en toute occasion. Le défilement du circuit, inspiré du Mode 7, rend bien l'effet de vitesse, sans non plus coller au plafond.

MANIABILITÉ 16/20

Les voitures, bien qu'ayant chacune son propre comportement sur le circuit, se dirigent sans peine. Tout est dans le pilotage...

INTÉRET 17/20

Grâce à la variété des épreuves, des circuits et des personnages, Street Racer captive vite le joueur, qui se félicitera de la durée de vie de ce jeu.

✦ SPORT AUTO ✦

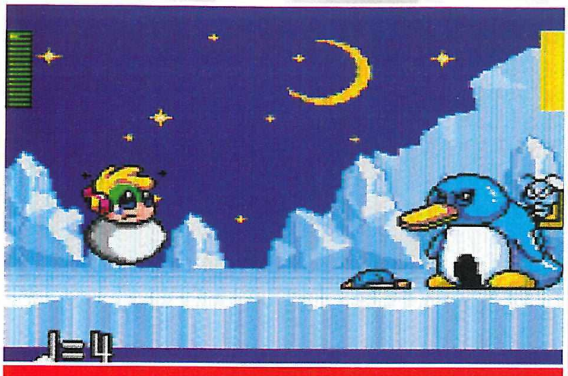
ÉDITEUR : UBI SOFT
EXISTE SUR : SNIN
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 24
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- + *Les pouvoirs des pilotes.*
- + *La variété des épreuves.*
- + *Le nombre de circuits.*
- - *Des circuits ressemblant.*
- - *Attention à la visibilité.*

ZAPPING

GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR

Zzzzzzz... "Approchez, je ne vais pas vous piquer. Je suis une toute jeune abeille, docile et belle qui n'attend qu'une seule chose de vous, un peu d'aide et c'est tout. Mes amies ont été kidnappées hier soir, juste avant le coucher et aujourd'hui je suis en plein désespoir, seule, abandonnée. Aidez-moi s'il vous plaît, je ne vous piquerai pas, c'est promis, et puis c'est l'été, alors on devient ami ?" Zzzz... Répondez-lui vite, sinon elle va s'envoler ! Cette abeille n'est pas commune, elle a le rythme dans la peau. Vous avez remarqué son casque sur les oreilles ? Vous ne craignez pas d'avoir du boulot pour la faire voler droit ? Après tout, c'est vous qui décidez, vous l'aidez ou vous ne l'aidez pas mais si c'est pour pour vous faire piquer !!! Zzzzz... Zzzz... Zzz... Je crois que la jeune abeille est en train de pleurer. Allez, dites oui, vous n'avez qu'à juste la guider à travers la forêt, à l'aider de temps en temps pour qu'elle reprenne des forces et à la soutenir moralement lorsqu'elle devra affronter ses ennemis.



Vous affronterez des Boss de fin de niveau, un clown, une grenouille... Lancez des notes de musique sur le pingouin et frappez-le à la tête.

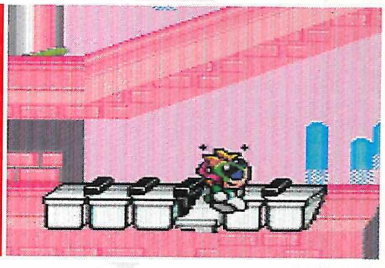
Ça, c'est une abeille super branchée ! Vous ne trouvez pas qu'elle ressemble à Maya ?

Répétez la suite de notes pour gagner des points, voire des vies si vous avez beaucoup de mémoire.

TEMPO

Sautez chercher le CD musical pour augmenter votre énergie. Vous pouvez aussi trouver des vies.

Génial, des touches de piano, mais pourquoi restent-elles muettes ?



Ouaaah, c'est haut ! De toutes façons, vous pouvez voler puisque vous êtes une abeille. Vous pouvez également faire une roulade au sol, courir, donner un coup de pied et même vous baisser...

Attention, sautez sur la puce pour la détruire ! Lorsque vous rencontrez des fleurs fermées, votre personnage ralentit. Ouvrez la fleur pour repartir de plus belle.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Certains jeux sont vraiment étranges mais celui-ci bat tous les records. Avec un titre comme "Tempo", on s'attendait à de belles musiques, mais rien de tout cela. Le silence total ! Première inquiétude. La seconde inquiétude réside dans la durée de vie du jeu. Il ne m'a pas fallu plus de 30 minutes pour en venir à bout, ce qui est, très franchement, peu. À 250 F la cartouche, ça craint. Pourtant, je ne peux me résoudre à faire de ce titre une daube. En effet, tout le reste est excellent, surtout l'animation du personnage principal et les graphismes qui fleurent bon la bonne humeur. Un jeu ludiquement décevant, mais qui aurait pu, avec un scénario plus riche, faire partie des meilleurs de sa catégorie.

FRANCIS

GAME GEAR

SON	02/20	GRAPHISME	15/20
ANIMATION	17/20	MANIABILITÉ	18/20
INTÉRET	12/20		

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
PRÉVU SUR : MD 32X
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

69%

ZAPPING

PRÉSIDENT BAD BRAIN

tous les concurrents sont
arrêtés sur la ligne d
départ, en attente
signal et voilà, c'est
la première cours
championnat de motoc
cm3 vient de début
chapeaux de roue
sieurs concurren
vent au sol et t
ver leur mot
de peine
embouteill
enchevêt
autres
cieuse
Mais re
cours
entr
II.
pa

SPIDERMAN

PUTAIN, LES MECS

J'vous raconte pas comment je me suis frité avec cette espèce de lopette qu'est le Schmürtz. Je lui ai ruiné la tronche à cet espèce de macaque à deux francs cinquante qui ne comprend rien à rien. C'est moaaaaa le maître de MegaForce, c'est moaaaa qui vais devenir le maître du monde et ça, y'a personne qui m'en empêchera. Même l'autre rigolo de San Goku de mes deux, il y pourra rien du tout, je me friterai aussi avec lui et je lui balancerai mes Kimihimis à la tronche, il verra enfin ce que c'est que la puissance, le power, le vrai. Et puis, de toutes façons, j'aime pas sa tronche et sa coupe d'électrifié de la gueule. Parfois même, j'ai l'impression qu'il est passé dans l'aspirateur de Super Ménagère.

VOTEZ BAD BRAIN

Ah ouais tiens, j'vous ai jamais parlé de ma copine Super Ménagère. Eh ben, figurez-vous que cette grosse ~~pouffe~~ pouffe, plutôt que de nettoyer, s'amuse à essayer de me prendre en flagrant délit le soir, quand ces abrutis de MegaForciens se sont cassés. La truffe, (elle est vraiment gravement conne) ! soulève toutes les poubelles, les claviers des ordinateurs, les cartouches en bordel sur les bureaux. Alors, moi, j'suis pas complètement taré et je pose des pièges un peu partout, et quand elle se gauffre la tête la première, j'suis pété de rire et je me fous de sa tronche de cake rassis. Faut dire que ce mois-ci, j'avais pas trop de boulot, on dirait que les éditeurs m'ont entendu. Merde, finalement c'est normal qu'ils m'écoutent puisque je vais devenir LE MAIIIIITRE DU MOOOONDE. Enfin, il y avait quand même Spiderman TV sur MD qu'était bien mauvais tout aussi bien au niveau des musiques et du scrolling (saccadé) que de la maniabilité. À part cette erreur (j'suis sympa), tous les jeux étaient plutôt cools, y'en avait même qui m'ont bien éclaté : Street Racer par exemple est vachement poilant. Le problème, c'est que Super Ménagère ne veut pas jouer avec moi, alors j'suis tout seul.

Finalement, je ne m'en plains pas puisque de toutes les façons, j'ai le monde et c'est pour ça que je vais le dominer. Quand ? Vous le verrez bien. Je vais m'infiltrer dans tous les réseaux informatiques et foutre le bordel, je bousillerai la navette spatiale, péterai les ordinateurs des élections et, dans un futur proche, deviendrai Président. Ah ouais, voilà, BadBrain Président... Voilà, l'occasion rêvée de prendre la tête à un maximum de monde et de dicter ma loi, surtout sur les jeux vidéo. Avec moi comme Président, les jeux vidéo seraient obligatoires à l'école (cinq heures par jour minimum). Votez pour moi, un point c'est tout.

SIGNÉ BAD BRAIN

BAD BRAIN FAN CLUB

BAD BRAIN PRÉSIDENT

ZAPPING

BATTL

La théorie selon laquelle l'histoire ne fait que se repéter serait-elle vraie ? On pourrait presque le croire tant ce 31ème siècle ressemble au Moyen-Age. Si les décors et les techniques, qui ne sont pas sans rappeler Goldorak, ont très nettement évolué, le profil géo-politique de notre planète préférée - la Terre pour ceux qui se posent des questions - est bien proche du 15ème siècle. Fini la démocratie, les élections présidentielles (ça ne nous manquera pas vraiment), la paix et tout le toutim. La terre est divisée entre cinq pays, feu nos cinq continents. Comme si la planète n'était pas assez vaste pour tous, et poussés par une ambition démesurée, ils se livrent depuis trois siècles, fin de la Ligue des Étoiles, une bataille acharnée pour s'approprier les restes de l'Empire déchu. Les champs de bataille sont bien loin de ce que l'on peut s'imaginer. Pas de fantassins suicidaires, ou de charges héroïques de la cavalerie au son du clairon. Ces lieux sont couverts de débris métalliques, glorieux restes des Battlemach. Ces engins au nom étrange sont des robots d'une dizaine de mètres de hauteur, aux formes presques humaines, et représentent de redoutables armes de guerre. Pilotés par les seigneurs de l'époque, les Technoguerriers, ils vont être sérieusement mis à l'œuvre. Car pour vous éliminer, votre peuple et vous, vos ennemis se sont alliés à d'autres planètes - Alshain, Satalice, Ridderkerk, et Avon - pour vous anéantir. Informé par vos satellites-espions, il semble préférable de devancer l'attaque de vos ennemis, et d'aller directement vous expliquer entre quatre yeux bioniques. Votre Battlemach, tout droit issu du contrôle technique, est fin prêt.
Fulguropoing !

Avant d'aller au combat, il va falloir faire vos courses. Pas question d'aller au carnage sans munitions. Vous avez droit à trois armes en quantité limitée. Mais il faudra faire un choix judicieux, car si certaines imposent plus de dommages à vos adversaires, elles sont cependant en quantité plus limitée... À vous de décider de votre stratégie...

À l'image de Desert Strike, vous pouvez vous aider de votre radar pour vous diriger et trouver vos objectifs. Tous les symboles rouges représentent des éléments hostiles, et les bleus les munitions et caisses d'énergie. Vos objectifs, lorsque vous les approcherez, seront désignés par un cercle rouge, qui virera au bleu lorsque vous l'aurez détruit.

Ce tableau vous indique votre statut : grade, nombre de vies, objectifs atteints, niveau d'énergie. Surveillez-le de temps à autre si vous le voulez, mais il n'est pas indispensable.

Il y a a priori très peu de ressemblances entre Philippe Candeloro et un Battlemach. Pourtant, vous devrez imiter le sportif, et vous risquer sur des zones glacées entourées de pics. De plus, lorsque vous tirez, le recul vous propulse en arrière.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

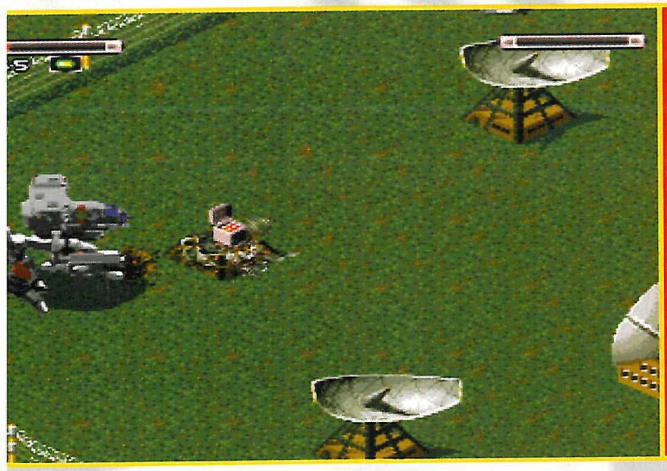
Les grands adorateurs de l'univers du jeu de rôles Battletech, et les fans de jeux genre Desert Strike vont être heureux, car ce soft réunit ces deux essences. Ne serait-ce que par le genre du jeu, qui en lui-même est un plaisir, Battletech est une réussite. Incluant action, difficulté, un soupçon de stratégie dans la gestion des munitions, du temps et des objectifs, le jeu prévaut surtout pour son intérêt, malgré une bonne réalisation. Les graphismes sont agréables, assez précis, et l'animation est honorable, même si l'on considère les quelques clignotements de sprites constatés. En fait, le reproche concerne en partie la maniabilité et notamment la précision des tirs, qui n'est pas toujours excellente. L'autre critique est plus une forme de regret : Battletech manque de surprises, ce qui lui aurait donné une plus grande durée de vie. Si les missions sont intéressantes, elles sont en revanche souvent assez semblables. Bref, c'est un titre qui, à défaut d'être excellent, vaut la peine de s'y attarder et de se le procurer, surtout pour son mode deux joueurs, très agréable.

LAURENT

Au menu de départ, vous pouvez choisir entre le mode un joueur, et un mode Dual. Paradoxalement, ce dernier ne vous permet pas d'affronter un deuxième joueur, mais de jouer avec lui. L'un dirigera le robot, et l'autre dirigera les tirs. Cette option est un grand plus pour Battletech, et est assez originale pour un jeu de ce genre.

Certains objectifs paraissent inaccessibles. Mais la foi peut vous aider ! Ce mur est une illusion, et n'est constitué que d'une barrière magnétique. Quelques coups de lasers ou de bombes là-dedans, et c'est de l'histoire ancienne.

ETECH



Lorsque vous commencerez le jeu, vous devrez détruire deux sites radars. Ils sont simplements protégés par une artillerie légère, et le terrain paraît découvert. Mais cela n'est qu'illusion. Il est truffé de mines qui sont malheureusement invisibles, et qui ne se révèlent que lorsque vous marchez dessus. Évitez donc de gambader pendant deux heures dans ce secteur.

MATCH CONTRE

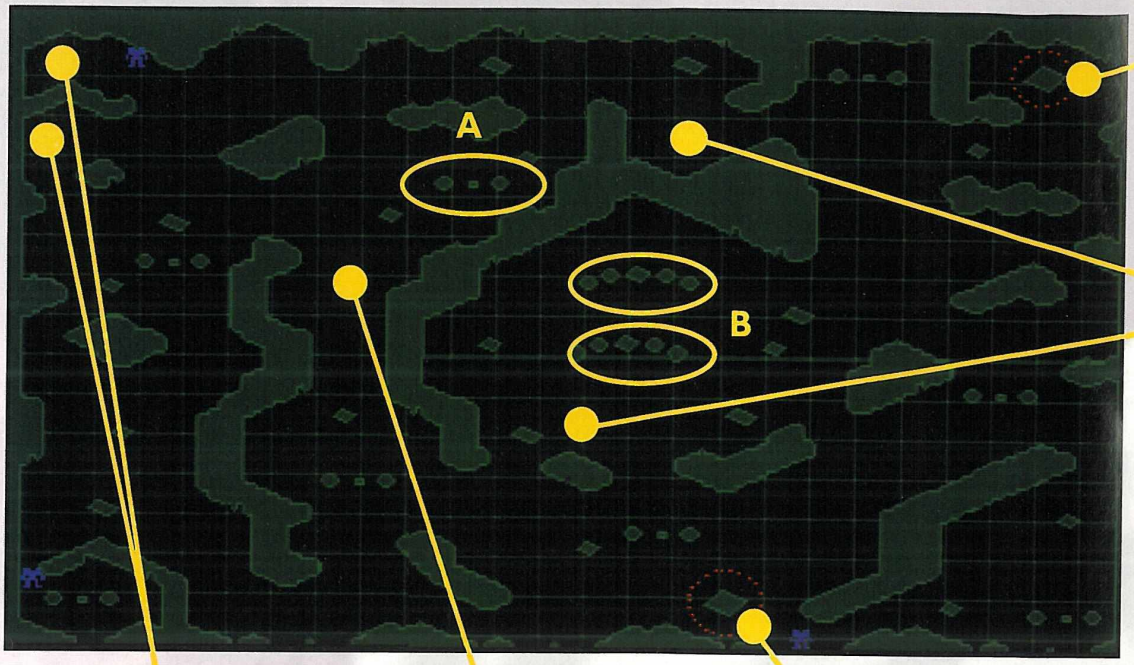
DESERT / JUNGLE / URBAN STRIKE

Reine des jeux d'action militaire, la série Desert Strike semble indétrônable. Car en tout point, elle est un poil supérieure à Battletech. Les graphismes sont un peu plus détaillés, l'animation est impeccable, la maniabilité irréprochable, et la profondeur de jeu et l'originalité plus présentes. Battletech ne détrônera pas la série des "Strike".

Les Battlemach sont de terribles armes de guerre comme la vôtre. Vous en rencontrerez quelques-unes dans chaque niveau. On regrette quand même qu'ils ne soient pas aussi bien réalisés que notre robot. Mais bon... Ils vont vous occuper quand même. Leur tactique est plutôt simpliste. Ils tournent autour de vous sans arrêt et vous canardent bêtement, sans chercher à comprendre. La fuite vous est presque impossible tant ils sont collants. Seule solution, jouer leur jeu, et vous déplacer sans arrêt en leur tirant dessus avec les armes les plus puissantes que vous ayez. Il ne reste plus qu'à espérer que vous serez plus résistants que lui.

MISSION 2 : SATALICE

Cette mission est une des plus délicates à accomplir. Pourquoi ? Parce que pour atteindre vos objectifs, vous n'aurez que 160 secondes. Et croyez-moi, s'il est possible de parvenir à vos fins, il ne restera que quelques secondes avant la fin de l'échéance. Cette mission vous opposera, sur la planète Satalice, à Rasalhague, un tyran qui s'est associé à deux industriels pour fabriquer des missiles. Le site de production abrite également les rampes de lancement. Pour remplir votre mission, vous devrez d'abord détruire les deux rampes de lancement, puis les huit usines qui produisent la matière première, et enfin les deux usines d'assemblage. Vous avez 160 secondes avant le lancement du premier missile nucléaire.



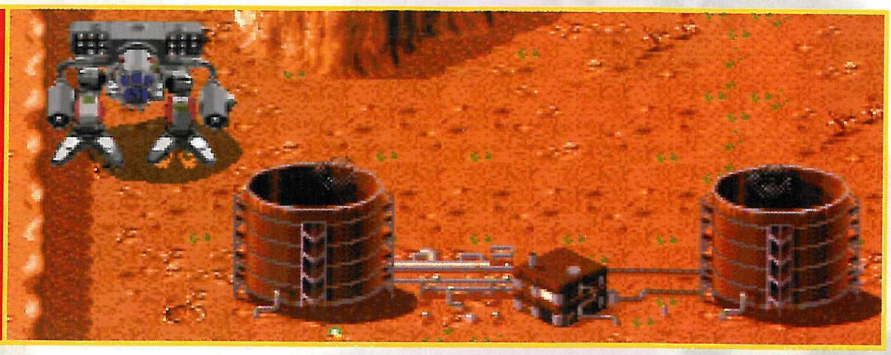
Voici les deux seuls endroits où vous pouvez trouver des munitions sans problèmes : missiles, recharge laser... Légèrement au sud de cette zone se trouve du Coolant, c'est-à-dire de l'énergie.

Dans certains endroits un peu étroits, le passage sera encombré par des crachées de lave. En outre, méfiez-vous des lignes au sol, elles sont incandescentes et vous brûleront. De même que les trous au sol. Prenez donc garde à ne pas poser vos pieds n'importe où, d'autant plus que vos ennemis, après avoir explosé, laissent eux aussi des trous de lave sur leur chemin.

Cette rampe est un peu moins protégée que la première. Après l'avoir détruite, dirigez-vous vers la petite usine qui se trouve au nord.

A

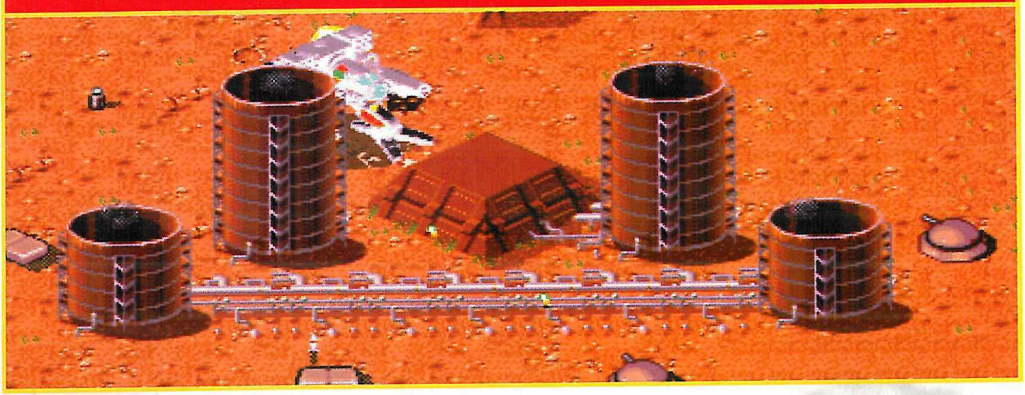
Des installations comme celle-ci, vous en trouverez huit. Elles sont disséminées dans toute la zone. Mais il n'est pas trop difficile de les détruire. Elles sont en principe entourées par deux ou trois tourelles, ainsi que quelques chars. N'oubliez pas de détruire les tunnels d'où sortent ceux-ci.



Voici la première rampe de lancement à détruire. Allez-y tout de suite. Méfiez-vous car, sur votre chemin, se dresseront un Battlemach et de nombreux chars et tourelles.

Ici, comme dans tous les niveaux, vous vous trouverez carlingue à carlingue avec des Battlemach. Ici, vous en trouverez deux, adoptant la même technique que tous les autres. Ils tourneront autour de vous en vous canardant. Ne tergiversez pas trop au cours du combat, car votre temps est limité.

B / Votre dernier objectif est bien protégé. Des champs de lave et des lignes incandescentes le protègent. Un Battlemach vous attend également à proximité. Les installations sont protégées par de nombreuses tourelles et par de nombreux chars. Allez-y donc avec précaution s'il vous reste du temps.



Avant chaque mission, votre quartier général vous donnera les directives, les missions, et l'ordre dans lequel vous devrez les effectuer. Même si cela peut paraître un peu rébarbatif, lisez bien ces indications. Cela vous évitera pas mal de tâtonnements.

Des dangers, vous en trouverez partout, surtout à proximité des usines. Les tanks sortent des tunnels creusés dans la roche. Il est donc préférable, lorsque vous en voyez un, de le détruire pour être tranquille.

Avec certaines armes, vous pourrez concentrer votre tir, et ainsi tirer par dessus des murs par exemple. Mais attention à ne pas abuser. Si vous le concentrez trop longtemps, un message d'alerte vous indiquera que votre bras chauffe. Si vous ne respectez pas cette précaution, votre bras explosera.

ETECH

MEGADRIVE

JEU IMPORT

SON 18/20

Les digits vocales sont remarquables pour de la MD, et les bruitages sont parfaitement dosés et réalisés. Il n'en fallait pas plus pour une bonne bande-

GRAPHISME 16/20

Les graphismes sont soignés. Quant aux décors, s'ils sont assez beaux, quelques détails auraient conféré au jeu un petit plus de réalisme.

ANIMATION 15/20

À l'exception de votre robot, qui est impeccable, le reste est convenable. Quelques effacements et clignotements de sprites sont à noter.

MANIABILITÉ 15/20

Si les déplacements du robot sont faciles à exécuter, il n'en est pas tout à fait de même pour les tirs, pas toujours simples à pointer sur l'objectif.

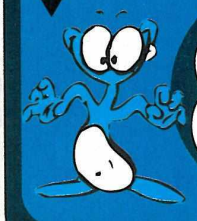
INTÉRET 17/20

Ce genre de jeu est toujours prenant, surtout quand il est difficile, et que sa durée de vie est correcte. Plus d'originalité dans les missions n'aurait pas fait de

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : EXTREME
PRÉVU SUR : MCD, SNES
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

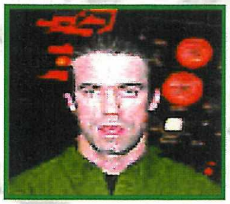
\+ Le mode deux joueurs.
\+ Bruitages et digits vocales.
\+ La difficulté.
\- Déplacements un peu lents.
\- La précision du tir.



86%

ZAPPING

MEGA ... ADRIVE 32



Choisissez l'apparence des personnages qui seront en communication avec vous : dessin ou image digitalisée ?

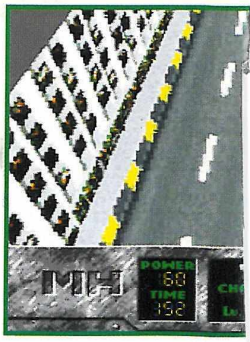
Dégagez la rue et laissez à votre bombardier le soin de finir d'exploser les ennemis. C'est cool d'avoir du renfort ! Les ennemis sont représentés sur votre radar par des cercles jaunes tandis que les tirs sont indiqués en rouge.

METAL

Encore une fois, vous êtes le gentil et vous devez détruire les méchants. Ce n'est pas très original comme début de scénario. Mais bon, il en vaut un autre et c'est celui-là qui a été trouvé par les auteurs de Metal Head. Alors, gardons-le, puisqu'il en faut bien un ! Comme dans ce jeu, vous êtes le gentil et vous défendez les faibles contre les terroristes, comme c'est vous le héros, vous pouvez utiliser toutes les armes que vous voulez, tout casser, faire exploser des véhicules et tuer tous les gens à leur bord. Vous en avez le droit, vous êtes le bon ! Tout bien réfléchi, vous êtes devenu méchant aussi. Je ne comprends plus rien à cette affaire mais je suis certain d'une chose, entre être tué et tuer, je préfère encore la seconde solution. Et vous ? Ça tombe bien, car vous pilotez un blindé bipède hautement sophistiqué, avec radar et armes en tout genre et que vous allez devoir affronter des terroristes tout aussi armés que vous ! Votre mission va être de détruire le Q.G. ennemi pour rétablir l'ordre mais avant d'en arriver là, il vous faudra percer plusieurs de leurs lignes de défense. La difficulté, c'est que vous vous trouvez en pleine ville, les routes se ressemblent et chaque coin de rues peut receler un danger. Heureusement, votre radar est là ! Ne vous laissez pas surprendre par derrière, ça fait mal. J'aurais d'autres conseils à vous donner mais je trouve plus marrant que vous vous rendiez compte sur le terrain...

VOTRE ROBOT

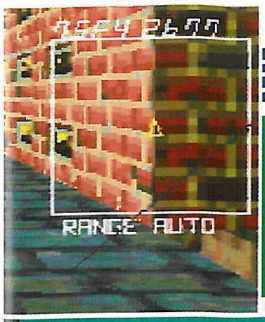
Fabricant/Modèle : Schilling TZ-1322US
Type : P.B.A.R. (Robot blindé bipède motorisé)
Hauteur : 4,04 mètres
Poids : 2,12 tonnes
Dépense d'énergie : 8,9 Megawatts/heure
Vitesse de pointe : 80 km/h avec roues-pattes embrayées
Arme principale : Fusil à chaîne de 74 mm
Arme auxiliaire : Canon à grenades.
Armes disponibles en options.



✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

J'veux bien mettre le prix pour une 32X mais en contrepartie, je veux que les jeux soient complets ! Ici, il est indéniable que l'ambiance a été oubliée ou alors, le musicien avait des moufles... D'autres points me gênent, surtout la maniabilité qui me semble primordiale. Celle-ci est bonne mais le manque de précision dans le tir et le déplacement parfois brutal m'irritent car j'ai le nombre 1400 F qui résonne alors dans mes oreilles... Rassurez-vous, Metal Head et absolument jouable bien sûr et il pourrait bien vous plaire. Sachez seulement qu'il n'est pas d'un intérêt révolutionnaire. J'ai l'impression que ce jeu passe à côté de la gloire...

FRANCIS



Vous rencontrerez différents types d'ennemis (une dizaine), en mouvement ou non. Des Jeeps, des camions et de nombreux robots !

MATCH CONTRE

DOOM

Le plaisir de jouer est dans Doom à une dose bien supérieure grâce à l'intérêt du jeu et au suspense qui y règne. Néanmoins, il faut noter au passage les prouesses graphiques et techniques de Metal Head et dire bravo pour les quatre vues du jeu ! Dommage que l'ambiance sonore et la maniabilité soient en retard car sinon le match aurait été serré.

HEAD

Vous pouvez à tout moment, pendant le jeu, changer de vue.

Vue normale. En appuyant sur un bouton, vous pouvez vous mettre à courir. C'est utile pour s'échapper ou rattraper un ennemi et pour faire un demi-tour rapide. En maintenant enfoncé un bouton, vous pouvez vous déplacer tout en gardant vos armes pointées dans une direction.

Vue à hauteur d'épaule. En bas de l'écran, vous apercevez l'état de votre armure, le temps qu'il vous reste pour effectuer votre mission, l'arme utilisée et le nombre de munitions.

Vue à vol d'oiseau. À droite de l'écran, vous voyez votre scanner. Vous pouvez ainsi repérer facilement tout ennemi.

Vue de dessous. Vous présenter face à un ennemi puissant est une très mauvaise stratégie. Attaquez-le par derrière !

MD 32 X

SON 13/20

La musique n'est pas très audible, les effets sonores manquent beaucoup de pêche et le son arrive à "bugger". Les digits, par contre, sont excellentes.

GRAPHISME 18/20

On se croirait au milieu de la ville, non ? Le réalisme est saisissant tant les détails sont nombreux. Et voyez les digits des personnages !

ANIMATION 17/20

La fluidité est surprenante et les différentes vues géniales ! Par contre, le décor apparaît parfois en retard et les explosions sont un peu étranges...

MANIABILITÉ 14/20

Le tir manque de précision et à la vitesse de course, les déplacements sont brutaux suivant la vue choisie. À part ça, absolument aucun problème.

INTÉRET 15/20

La 32X ne nous donne pas là 32 fois plus de plaisir comme elle l'annonce. Le suspense, la recherche et le panel d'actions ne sont pas d'un intérêt suprême.

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
TAILLE CARTOUCHE : N.C.
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- + *Les quatre vues du robot.*
- + *Le graphisme fouillé.*
- + *Le choix des armes ...*
- - *Ambiance peu convaincante.*
- - *Maniabilité parfois brutale.*

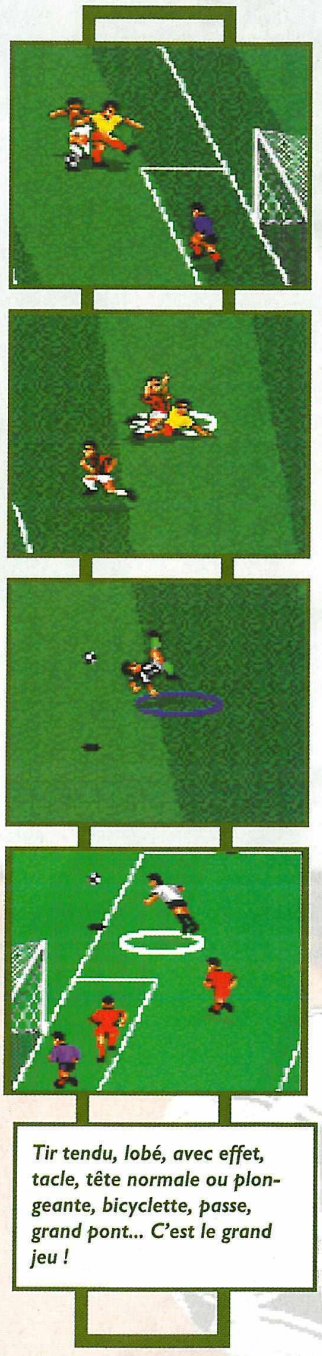
82%

MATCH CONTRE

TOUS LES JEUX DE FOOT

Dire qu'un jeu de foot et mieux qu'un autre est très délicat lorsqu'ils se ressemblent tous plus ou moins. C'est plus une question de goût qu'autre chose. Striker est un très bon jeu et je le conseille à ceux qui ne veulent pas se prendre la tête avec une maniabilité complexe et qui veulent s'éclater avant tout. Striker est alors votre jeu !

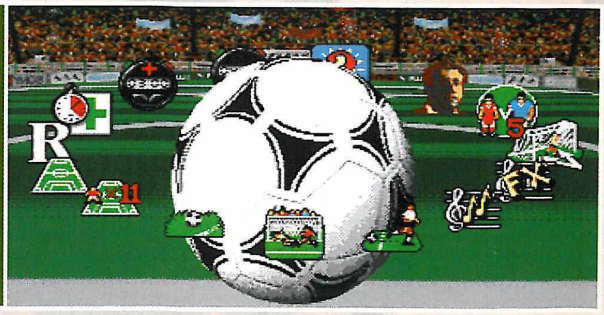
Striker est la première simulation de foot à proposer trois vues différentes et à permettre aux joueurs d'en changer à tout moment pendant le match. C'est bien, allez-vous dire ? Certainement mais allez donc demander ce qu'en pense Logan, notre vénérable chercheur d'astuces ! Nous avons fait quelques matchs ensemble et depuis, il ne me parle plus. Faut dire que je n'arrêtais pas de passer d'une vue à une autre. En attaque, je me mettais dans la vue verticale, en défense, je passais à celle horizontale et de temps en temps, pour le perturber et l'empêcher de marquer un but, je passais en vue de dessus ! Il ne l'aime pas, celle-là. Non, je ne suis pas un tricheur, non... C'est juste que si les programmeurs ont permis de changer ainsi de vue, c'est qu'il doit bien y avoir une raison... Stratégiquement, c'est sympathique, sur les corners par exemple, j'aime bien la vue de dessus qui permet de bien voir ce qui se passe au centre. L'embêtant, c'est lorsqu'on n'est pas d'accord sur la vue. Il est alors impossible de jouer en paix !!! En tous cas, changer de vue ne fait pas gagner, Logan a d'ailleurs remporté tous les matchs et je me demande s'il n'avait pas une Action Replay avec lui !!! Au fait, Striker n'est pas tombé du ciel d'un seul coup. Il s'agit d'un jeu qui existait déjà sur Amiga et PC, et dont nous venons d'hériter. Sympathoche, l'héritage, non ? Bon, quelqu'un veut faire un match de foot en salle avec moi ? Hé, répondez les gars ! Allez, soyez cools, je ne changerais même pas de vue.



Tir tendu, lobé, avec effet, tacle, tête normale ou plongeante, bicyclette, passe, grand pont... C'est le grand jeu !

Vous avez deviné, ce sont les penalties. Admirez le gardien... En défense, choisissez simplement de rester sur place ou de plonger à droit ou à gauche. En attaque, choisissez la direction et la hauteur de la frappe.

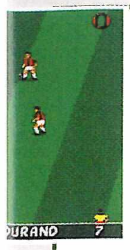
Les options sont très nombreuses. Ici, vous choisissez le type d'arbitrage, le climat, la durée du match ou le niveau de difficulté...



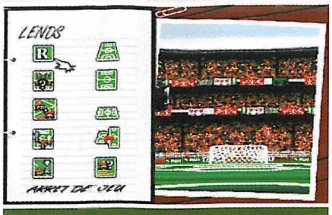
✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ce jeu de foot m'a beaucoup plu ! D'abord parce qu'on peut changer de vue et que ça rend la partie plus excitante, plus intéressante et que c'est original. Ensuite parce que la maniabilité est vraiment très bonne (à part la sélection automatique du joueur, qui est un peu chiante) et que l'on arrive à faire des actions fantastiques, comme dans la réalité. Enfin, parce que le jeu est rigolo, surtout le foot en salle et qu'il a plein d'options. Est-ce le jeu de foot du siècle, alors ? Non, pas encore ! D'autres points techniques n'ont pas été assez travaillés. Néanmoins, Striker est un très bon jeu sur lequel vous pouvez compter pour passer du bon temps..

FRANCIS



La texture du terrain change selon le climat (très sec, humide, sec, verglacé) et suivant la pelouse (naturelle ou artificielle). Chose très importante, les vrais noms des joueurs et des équipes ne figurent pas dans le jeu mais vous pouvez les modifier à votre guise !



Au foot, on joue avec ses pieds mais aussi avec sa tête. Choisissez votre formation, votre tactique de déplacement, substituez vos joueurs fatigués, faites un marquage à la culotte, examinez l'état de vos joueurs...

Et c'est le but !!! Une petit photo apparaît lorsque vous marquez ou que l'arbitre sort un carton. Vous pouvez demander à ce que le dernier but soit automatiquement repassé au ralenti. Tout en bas de l'écran, vous avez une ligne de message. Surveillez ce qui s'y inscrit, c'est parfois rigolo.

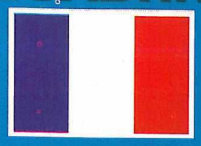
CHANGEZ DE VUE À TOUT MOMENT PENDANT LE MATCH !

Vue horizontale. Sur les corners, les touches et les coups francs, vous choisissez la direction du tir à l'aide d'une ligne formée de ballons.

Vue verticale. Le ralenti vous permet de revoir vos meilleures actions. Ici, une tête plongeante.

Vue de dessus. Cette vue est pratique sur les corners car elle vous permet de voir une plus grande partie du terrain.

MEGADRIVE



SON 13/20

L'ambiance n'est pas aussi bonne que dans FIFA. Le bruit de la frappe du ballon et le coup de sifflet sont un peu ratés.

GRAPHISME 14/20

À part pour le foot en salle où le terrain fait pauvre, le reste est correct. Le climat influe sur la couleur du terrain et les joueurs sont bien dessinés.

ANIMATION 14/20

Les joueurs sont correctement animés. Le jeu est plus ou moins rapide selon la vue choisie et à deux joueurs, c'est un petit peu plus lent mais ça reste

MANIABILITÉ 16/20

Le seul problème vient de la sélection automatique du joueur le plus proche du ballon qui ne semble pas toujours la meilleure. À part ça, tout va bien.

INTÉRET 16/20

1 ou 2 joueurs, de nombreuses options de jeu, 3 modes de vision du terrain, du foot en salle... Il y en a pour tous les goûts ! Et, le jeu est très rigolo, alors !!!

✦ FOOTBALL ✦

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : PC AMIGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE D'ÉQUIPES : + de 300 !
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
PILE DE SAUVEGARDE : OUI

- + *Différentes vues du terrain.*
- + *Une prise en main rapide.*
- + *Des tonnes d'options !*
- - *Sélection automatique.*
- - *Uniquement, 1 contre 1.*

ZAPPING

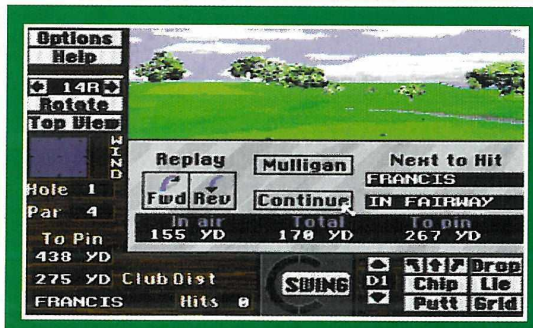
LINKS

• THE CHALLENGE OF GOLF •

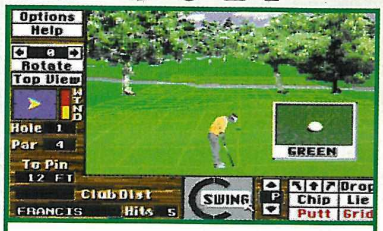
Nous sommes au Torrey Pines Country Club de San Diego en Californie, bien décidés à réaliser cette fois un parcours parfait. Les boggeys, y'en a marre, il nous faut des birdies, des Eagles pour revenir heureux, le sourire aux lèvres. Issu de l'univers PC, Links avait jadis, il y a bien deux ans de cela, une cote d'enfer. Il s'agissait en effet de la simulation la plus performante dans le domaine sur cette machine. Sur Mega-CD, qu'en est-il ? C'est ce que nous allons essayer de découvrir ici. Mais avant cela et pour être tout à fait complet, il nous semble opportun de parler ici d'un accessoire complètement délire, puisqu'aux Etats-Unis il est possible de jouer à cette simulation avec un véritable club de golf. D'après Virgin qui distribue ce jeu en France, il semblerait que ce club soit commercialisé un jour ou l'autre. Malheureusement pour nous, il ne nous a pas été possible de le tester. Alors, plutôt que de vous faire claquer des thunes bêtement, nous avons préféré tester ce jeu sans ce fameux club, quitte à vous en reparler une fois qu'il sera disponible. Il fallait le dire !

Vous pouvez prendre un maximum de 13 clubs. Faites votre choix en fonction des distances que chacun d'eux permet d'atteindre. Certains clubs sont très utiles, pour sortir d'un bunker de sable par exemple, alors ne partez pas sans eux...

Entrez le nom des joueurs, choisissez votre sexe, votre niveau de difficulté (professionnel, amateur, débutant), l'un des quatre points de départ pour chaque trou (plus ou moins éloigné), sauvegardez ces informations et choisissez vos clubs.

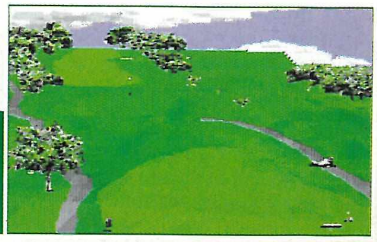


Sur votre tableau de bord, vous pouvez lire les informations concernant le vent, la distance du trou, le par et le nombre de coups donnés... Il vous sera possible de sauvegarder votre partie. Vous pourrez donner de l'effet à la balle, choisir l'angle de vue et redessiner le décor, et même annuler le dernier coup sans avoir de pénalité...



Même sans être sur le "green", vous pouvez faire apparaître une grille afin de voir plus précisément le relief du terrain.

Vous pouvez à tout moment savoir dans quel type de terrain vous vous trouvez. Ici, ça saute aux yeux, vous êtes dans le sable.



Le ralenti permet d'apprécier votre coup en vue aérienne.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

J'ai été très déçu. Il ne faut pas oublier que le jeu tourne sur CD ! Or, mis à part les effets sonores de très bonne qualité mais presque inexistants (sifflement d'oiseau, frappe de la balle, commentaires en anglais), il n'y a aucune musique d'accompagnement. L'ambiance est triste à mourir ! L'animation n'est pas non plus terrible et seule la visite des trous en hélicoptère est cool. Le personnage se contente de frapper la balle, aucun geste rigolo ou autre et les déplacements ne se font pas en temps réel. Même le suivi de la balle n'est pas génial. Côté graphismes, ce n'est pas mal mais peu d'efforts ont été faits pour que cette simulation cesse d'être rébarbative. Enfin, les temps d'accès sont très lourds et le nombre de trous pas assez important pour permettre de rester des heures devant votre écran. Bref, vous trouverez plus votre bonheur sur cartouche si vous aimez le golf.

FRANCIS

MEGA-CD

SON	06/20	GRAPHISME	14/20
ANIMATION	12/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	13/20		

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : VIRGIN
EXISTE ÉGALEMENT SUR : PC
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NBRE DE PARCOURS (18 trous) : 1
NBRE DE JOUEURS (en alterné) : 6
SOURIS : OUI
SAUVEGARDES : OUI

36.70.23.25

8.76+2.19 MN

GAGNE LE MANGAS N°41 ET LE FILM "GOGETA" EN AVANT PREMIERE SUR LE 36.70.23.25

joue aussi sur le
3615 mega twin
2.19 MN

LE NOUVEAU DBZ " BIO BROLY " EN VIDEO.!!

offre dans la limite des stocks, prix modifiable sans preavis

NOM : ..... PRENOM : .....

BON DE COMMANDE

PRIX 129 FRS TTC

ADRESSE : .....

MEGA TWIN
14 RUE DES GOBELINS
75013 PARIS
TEL:43 31 56 56

VILLE : ..... CODE .....

☐ CARTE BLEUE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ DATE D'EXPIRATION

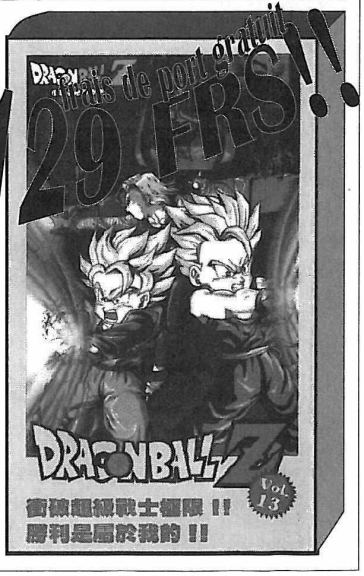
☐ CHEQUE ☐ MANDAT

SIGNATURE :

LIVRAISON EN 24H/48H
OU EN 12H, EN PAYEMENT
CARTE BLEUE PAR TELEPHONE
CONTACTEZ-NOUS 43315656

frais de port gratuit

129 FRS!!

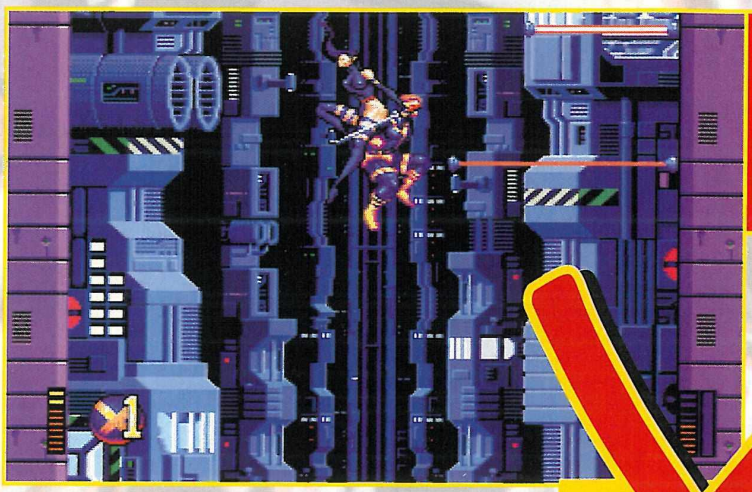


ZAPPING

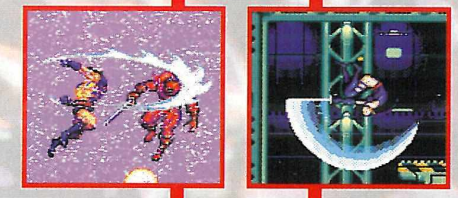
MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIV

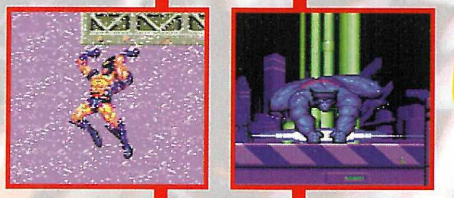
Les aventures des X-MEN sont, vous le savez, assez complexes. Les BDs sont nombreuses et les séries Alpha et Beta ajoutent encore plus de méli-mélo à leur tumultueuse cavalcade ! Ce jeu vous propose une nouvelle aventure, un scénario différent qui fait tout de même référence à d'anciennes missions. C'est en Sibérie, sous une tempête de neige, que tout commence. Les X-MEN sont pris à parti par des ninjas et doivent se méfier de nombreux fûts radioactifs qu'ils rencontrent sur leur chemin. Nos héros ont découvert sur terre un virus qui prend possession des esprits et ils craignent que la situation dégénère rapidement. Heureusement, eux-mêmes sont trop résistants pour en être affectés ! Les X-MEN découvriront par la suite que le virus tente de prendre possession des Sentinelles. Vous n'êtes pas sans vous souvenir que ces énormes robots semi-humanoïdes avaient été conçus pour éliminer les mutants surhumains tels que les X-MEN ! Vous comprenez alors pourquoi ils décideront d'envahir l'usine de fabrication des sentinelles... Plus tard, c'est la base orbitale de Magneto, Avalon, qui sera en danger. Bien que celui-ci soit l'ennemi des X-MEN, ils décideront d'aller lui porter secours. En remerciement, Magneto deviendra leur allié et vous, joueur, pourrez alors l'utiliser comme les autres personnages. Plus tard, l'aventure vous emmènera dans la forteresse d'Apocalypse, puis dans les terres sauvages où les moustiques et les plantes venimeuses constitueront un danger permanent pour vous !

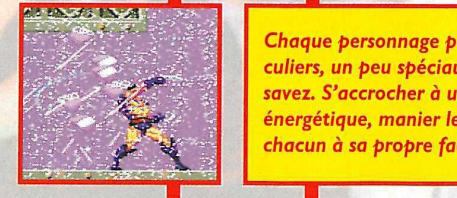
Le Fauve, Psylocke, Gambit, Cyclope, Diablo et Wolverine sont les six personnages avec lesquels vous pourrez jouer au début. Vous pourrez en changer après chaque niveau ou après avoir perdu une vue. Magneto deviendra votre allié plus tard.



Quelle chute et sans élastique ! Tout en descendant, évitez les barres électriques qui peuvent apparaître à droite, à gauche ou même en plein milieu.







Chaque personnage possède des coups particuliers, un peu spéciaux comme vous le savez. S'accrocher à un mur, lancer un rayon énergétique, manier le bâton ou le sabre... chacun à sa propre façon de se battre.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Si vous aimez les X-MEN, je ne vois vraiment pas comment vous pourriez hésiter à l'acheter ! Le jeu est difficile et sans passwords, il durera encore plus longtemps. De plus, vous pourrez y jouer à deux en même temps. Grosso modo, je ne regrette qu'une seule chose, c'est qu'il ne soit pas possible de choisir son niveau de difficulté. À part ça, rien de très important. Le scénario manque peut-être un peu de profondeur mais pas de piment ! Ce second chapitre des X-MEN est un très bon jeu, en tous points supérieur au premier. Vous pouvez l'acheter sans crainte, c'est un très bon titre qui ne pourra que vous plaire. .

FRANCIS

© 1993 Marvel Entertainment Group Inc. © 1994 Semic France

MEGADRIVE

SON	16/20

Les musiques complètement "délire" et les effets sonores en assez grand nombre nous plongent parfaitement dans le style de la BD.

GRAPHISME	17/20

Des décors futuristes et variés, des personnages fidèles à la BD, bien colorés, un graphisme fin, de gros sprites... Tout pour le plaisir des yeux.

ANIMATION	15/20

Personnages très vivants, déplacements fluides, effets sympathiques... X-Men 2 est bien mais on en veut toujours plus et c'est possible.

MANIABILITÉ	17/20

Chaque personnage ayant ses propres coups, passer de l'un à l'autre peut être excitant... Il ne faut presque pas noter d'anicroche dans la jouabilité.

INTÉRET	17/20

L'atmosphère qui se dégage de ce titre nous pousse à y jouer et à y rejouer. Pour ma part, j'ai été séduit et suis vraiment ravi qu'il soit disponible sur MD.

Vous pouvez jouer à deux, mais pas prendre le même personnage.

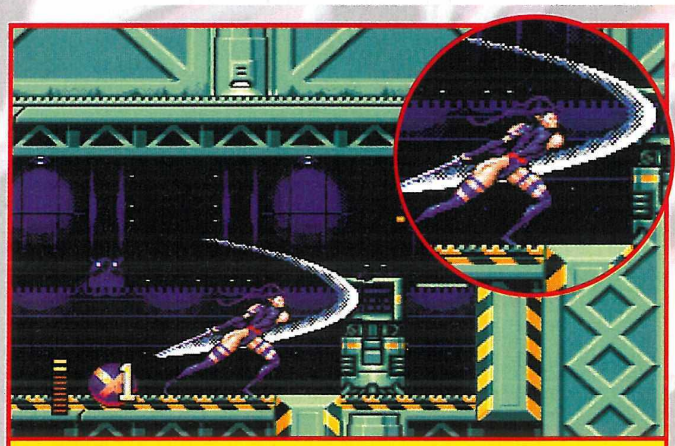
MATCH CONTRE

SECOND SAMURAI

Face aux légendaires X-MEN, The Second Samuraï fait une triste mine ! Avec un plus grand choix de personnages (7 contre 2), des graphismes plus recherchés et des musiques plus percutantes, les X-MEN remportent naturellement ce match. Et puis, comment peut-on ne pas préférer ces super héros que sont les X-MEN ?

en 2

e Wars



Pour ouvrir les portes de sécurité, vous devez court-circuiter le système électrique en détruisant les ordinateurs. Méfiez-vous ensuite car des décharges de courant passeront sur le sol.

Ces ennemis sont coriaces car ils sont invulnérables tant qu'ils brillent.

Ne restez pas sur place car lorsque l'ennemi aura placé la cible sur vous, il vous enverra un missile. Courez sans cesse et regardez où vous mettez les pieds... Le sol est miné !

Vous affronterez aussi de temps à autres des Boss. Leur énergie n'apparaît pas mais ne perdez pas courage pour autant.

✦ BEAT THEM UP ✦

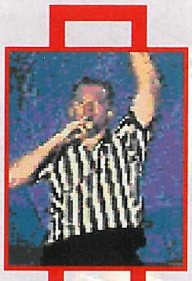
ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 15 environ
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

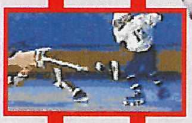
- \+ *7 personnages au choix.*
- \+ *Le fun des X-MEN !*
- \+ *Le jeu à deux.*
- \- *Reprendre au début.*
- \- *1 seul niveau de difficulté.*

86%

ZAPPING

Après NHL'95, qui lui-même venait après la demi-dizaine d'autres versions de ce jeu, voilà Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars qui pointe le bout de son palet. Dans le stade, l'ambiance est déjà à son comble, les supporters des deux équipes chantent et dansent sur les sièges et à ce rythme-là, les pauvres ne risquent pas de faire long feu. Enfin, après quelques minutes d'attente, Wayne, le grand, le grand, le beau, le seul, l'unique, celui que toutes les filles s'arrachent dès qu'il lance un regard enjoleur, entre en scène. Mais quel homme ! Après deux, trois tours de piste, Wayne-les-dents-blanches et ses coéquipiers se regroupent sur le terrain, les yeux rivés sur l'arbitre, prêts à foncer dans le tas et à faire mordre la glace à quiconque se placerait sur leur chemin. Après quelques attaques et contre-attaques successives, les joueurs commencent à s'énerver, à donner des coups de crosse un peu partout. "Putain, lui, là, j'vais lui griller sa tête de cake. Depuis un quart d'heure, il n'arrête pas de me suivre partout et de me refiler des coups en douce. Si je le chope, j'le bouffe". Rapidement, voilà ce que pense un joueur de hockey sur la patinoire. La rage de vaincre, la rage de foncer sur l'adversaire, tels sont les critères de base pour faire un bon hockeyeur. La technique, il en faut un peu c'est vrai. Et puis, de temps en temps lorsqu'on y pense, il est également important de ne pas oublier de marquer, de suivre le palet et de décocher un tir de la mort qui tue et qui transpercera le filet de l'adversaire. Un jeu qui s'annonce pour les hommes, les vrais, ceux qui en ont là où il faut et pas ailleurs. Alors, vous en faites partie ? Ouais, dans ce cas venez avec nous, vous allez voir ce que vous allez voir avec Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars.

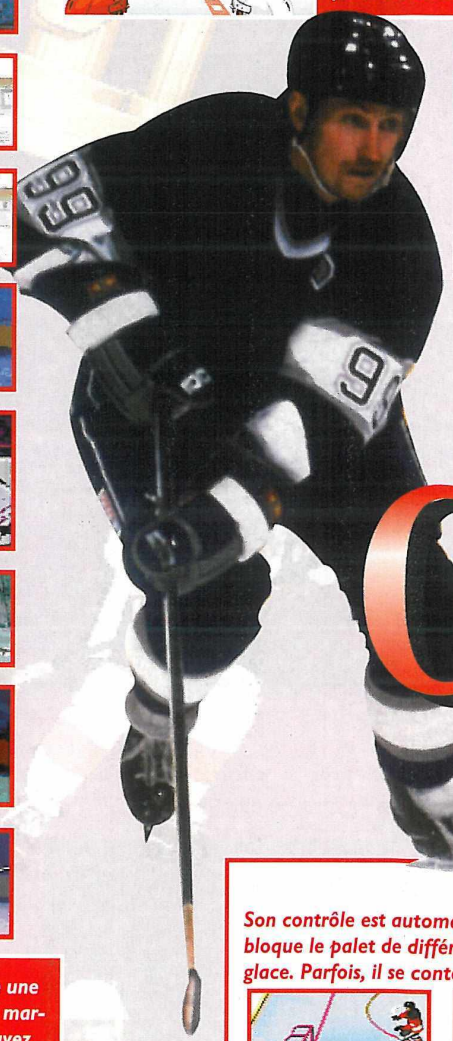




Lorsque l'arbitre siffle une faute ou lorsque vous marquez un but, vous pouvez voir une petite animation digitalisée de l'action.

À chaque remise en jeu, vous vous retrouvez dans cette vue. Donnez un coup de crosse au bon moment pour envoyer le palet à vos coéquipiers.

Les bastons sont chose courante au hockey. Activez le mode Intimidation pour provoquer une bagarre.



WA
GRE
NHLPA A

LE GARDIEN

Son contrôle est automatique sauf pour faire la relance du palet. Il bloque le palet de différentes façons et se couche même sur la glace. Parfois, il se contente de repousser le palet sans le bloquer.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ah, ah enfin une nouvelle simulation de hockey sur glace. Même si la série des NHL d'Electronic Arts est excellente, cela ne fait pas de mal de voir de nouvelles simulations de ce sport sur Megadrive. Bon allez d'accord, si cette réalisation n'est pas techniquement génialement, superbement, mirifiquement gigantissime, elle demeure cependant tout à fait correcte. On regrettera cependant la taille des joueurs, un poil disproportionnée, qui pose parfois de légers problèmes de visibilité, notamment lorsqu'un conglomérat se forme à l'écran. Mis à part ce léger problème qui nuit un poil à la jouabilité de Wayne Gretzky, on s'éclatera comme une bête à essayer de marquer des buts. Sans être un titre incontournable, ce jeu de Time Warner est dans une excellente moyenne et vous permettra, surtout si vous êtes à plusieurs, de vous marrer et de vous taper dessus comme des gladiateurs des temps modernes.

FRANCIS

LES MOUVEMENTS

Pour voler le palet à l'adversaire, vous pouvez donner trois types de coups de crosse. Certains joueurs peuvent être déséquilibrés, et apparaissent alors plus gros. Les glissades sont très fréquentes ainsi que les chutes !

RIVE

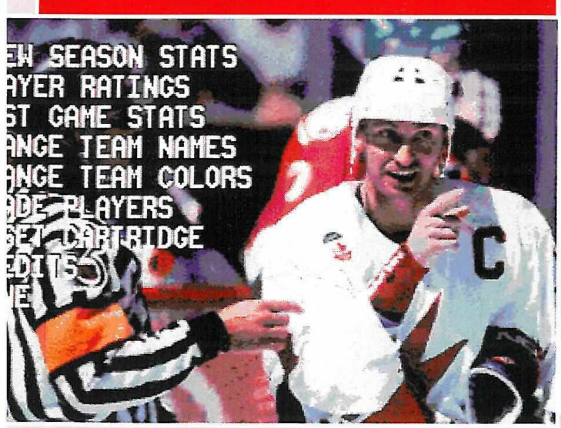
MATCH CONTRE

NHL 95

Y'a pas photo, NHL est largement supérieur à Wayne's Gretzy, et ce, dans tous les secteurs de jeu. Si dans différents domaines, ils se ressemblent, c'est sourtout dans le plaisir de jeu que NHL bat son adversaire d'un jour. Vous l'aurez compris, en un mot comme en cent, NHL est devant, mais ce n'est pas pour cela que Gretzky est largué.

YNE
IZKY
L ★ STARS

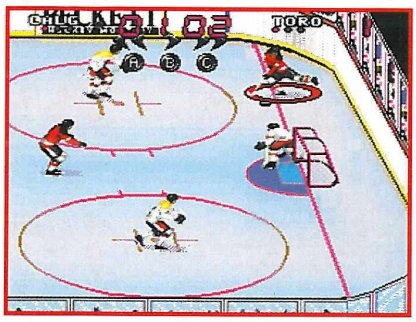
Les options de jeu sont très nombreuses, vous pouvez vous entraîner à la baston, aux tirs, aux remises en jeu ainsi qu'aux actions collectives, vous pouvez faire un match amical, des tournois ou même une saison, vous pouvez jouer à 5 contre 5 ou 3 contre 3, vous pouvez choisir la durée de chaque période et plein d'autres options encore ! Enfin, vous pouvez consulter des tonnes de statistiques et même changer la composition de votre équipe...



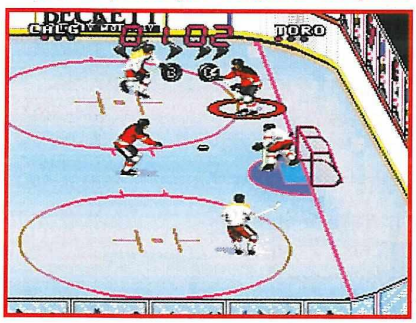
LES ACTIONS

La meilleure façon de marquer un but est de faire des actions collectives comme celle-ci. Mais vous pouvez aussi marquer sur des tirs lointain ou en arrivant en face-à-face avec le gardien.

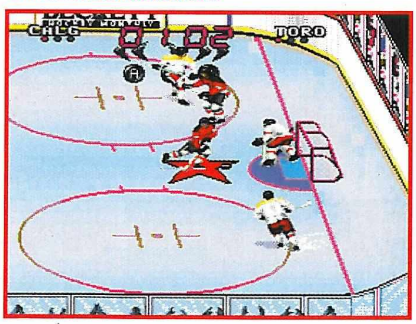
On attire le gardien d'un côté pour créer un espace dans les buts.



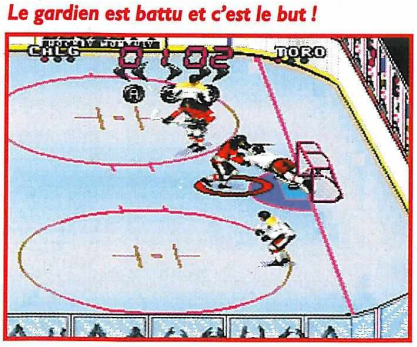
On fait une passe rapide à un joueur bien placé.



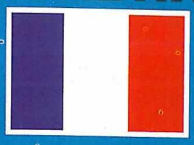
On tire instantanément.



Le gardien est battu et c'est le but !



MEGADRIVE



SON 14/20

Le manque de réalisme dans le bruit de la frappe du palet enlève un peu d'ambiance, c'est dommage ! Les accrochages entre joueurs sont sympathiques.

GRAPHISME 15/20

Les joueurs sont très gros et bien dessinés, la patinoire est elle aussi très belle. Il est même possible de choisir la couleur des équipes. L'ensemble est très agréable.

ANIMATION 15/20

L'animation des joueurs est très complète mais la sensation de patinage manque un peu... On peut même voir des digits qui rendent le match plus vivant.

MANIABILITÉ 17/20

Les manipulations sont très simples, ce n'est donc pas ce qui vous posera problème. Par contre, l'organisation du jeu vous donnera un peu de fil à retordre.

INTÉRET 16/20

Les options de jeu sont très nombreuses et intéressantes tel que le ralenti par exemple. Il est de plus possible de jouer à 4. Un jeu complet par conséquent.

✦ SPORT ✦

ÉD. : TIME WARNER INTERACTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉQUIPES : 32
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

\+ *L'animation des joueurs.*
\+ *Les bagarres.*
\+ *Les graphismes.*
\- *Les proportions.*
\- *Parfois brouillon.*

84% seul
87% à plusieurs

ZAPPING

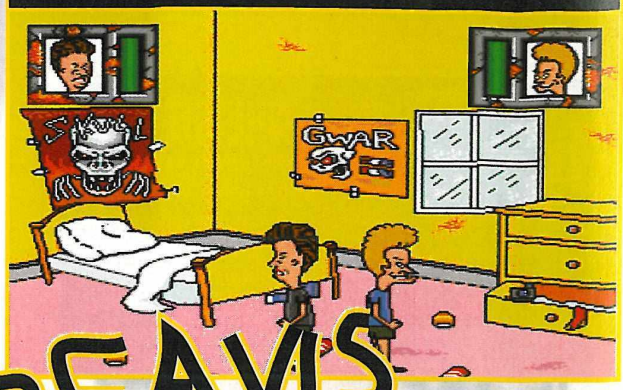
MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

BEAVIS AND BUTT-HEAD

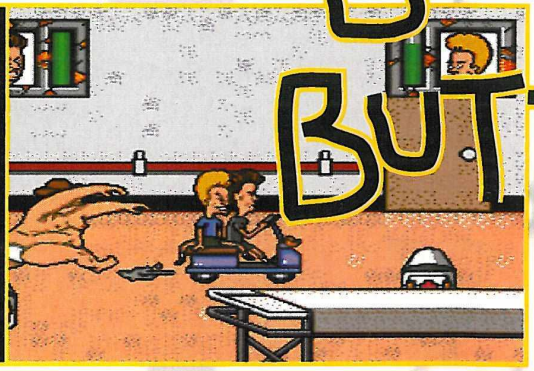
Beavis and Butt-Head, c'est comme la tarte aux concombres, on aime ou on n'aime pas. Ces deux personnages, vedettes à plein temps d'un dessin animé sur MTV, ont fait un tel malheur sur les écrans, qu'à l'instar des Simpsons, il leur a été consacré un jeu. Leur humour particulier, leurs faciès criards et leur goût pour les farces douteuses leur ont coûté quelques mésaventures. Dont celle à laquelle vous allez être mêlé contre votre gré. Fans de rock, ils passent leur temps à danser lorsqu'ils ne font pas des mauvais coups. Normal, donc, qu'ils achètent des billets pour le concert de Gwar, groupe qu'on n'a pas besoin de présenter. Mais par un malheureux hasard de circonstances, leurs billets ont été happés par un chien, ce qui est courant. Harcelé par les deux anti-héros, l'animal à poils trouva alors refuge dans un jardin, où il ne trouva rien de mieux que de recracher les billets convoités sous une tondeuse à gazon. Déchiquetés, les billets s'éparpillèrent dans les airs avec l'aide du vent. Votre mission, si vous l'acceptez (réfléchissez bien), est de retrouver les morceaux.

Fouillez-bien les recoins de chaque pièce, il s'y cache toujours des choses fortement intéressantes. Par exemple, sous les coussins du canapé se cachent une croquette pour chien, une part de gâteau et un walk-man. N'oubliez pas de prendre la télécommande sur la tablette à gauche. Elle est indispensable.

Vous voici dans la chambre de Beavis et Butt-Head. Ramassez d'abord l'appareil photo sur la commode (vous pourrez peut-être le revendre), et le pantalon qui est sous le lit. Le poster de Gwar, lorsque vous vous placez en face, vous donne accès aux options et au password. Venez le consulter de temps en temps pour noter votre password. Si vous ne le faites pas et que vous perdez une vie, les objets récoltés ne seront pas mémorisés.



À l'hôpital, vous apercevrez un scooter. Prenez-le. Le propriétaire vous poursuivra alors. Pour ne pas vous faire rattraper, évitez les objets qui jonchent le sol.



Voici le genre de situations auxquelles vous serez confronté. Ici, le billet se trouve sur la tête du proviseur, mais il peut également avoir glissé sous des documents militaires top secret protégés par un soldat, ou à côté d'un chien...

Avec la télécommande, vous pouvez sélectionner sept chaînes différentes. Une fois que vous aurez choisi votre chaîne, vous explorerez le niveau .

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

A priori fan de la série, et de ce genre d'humour, ma déception est à l'image du mauvais goût de Beavis and Butt-Head : la conversion est moyenne. Si la réalisation technique est très fidèle au dessin animé qui fait tant rire les États-Unis, l'intérêt est plutôt limité. Le jeu se résume à ramasser les objets - dans des scènes parfois drôles - que vous trouvez sur votre chemin (sans avoir à les chercher plus de deux secondes et demie), à éviter les quelques ennemis, ou obstacles qui se présenteront à vous, et c'est tout. Question jugeote, ce jeu au genre presque indéfinissable, mélange de plates-formes/aventure, ne nécessite pas beaucoup de réflexion, tant les problèmes sont simples. La maniabilité n'est même pas là pour rattraper le coup, puisque elle n'est pas géniale, surtout dans l'utilisation des objets. Bref, Beavis and Butt-Head, c'est très drôle à la téloche, mais en jeu vidéo, c'est pas ça, sauf si vous êtes un inconditionnel de la série.

LAURENT

MEGADRIVE

SON	14/20	GRAPHISME	16/20
ANIMATION	14/20	MANIABILITÉ	13/20

INTÉRET 14/20

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : VIACOM NEWMEDIA
EXISTE SUR : GG, SNES
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE CHAINES : 7
NBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

76%

ZAPPING

MEGADRIVE • M

Ne le collez pas comme ça ! Si vous touchez sa roue, vous serez un peu ralenti. Comme vous le voyez, les circuits sont non seulement sinueux mais la route a aussi du relief avec des descentes et des montées.

Vous pouvez jouer à deux simultanément et même affronter l'ordinateur dans cette vue.

Kawasaki SUPERBIKES

Il en faut pour tous les goûts ! Les passionnés de foot ou de courses automobiles, eux, ont le choix, mais que dire des fans de motos ? L'injustice est flagrante ! Alors, voilà enfin de quoi vous mettre sous la dent. Kawasaki Superbike Challenge est une simulation qui vous emmènera sur les circuits du monde entier, en Espagne, en Allemagne, au Japon, en Italie..., au total, 15 parcours, du plus simple, au tracé le plus complexe. Wroaaa, wroaaaaa... Vous voici au départ de la première course du championnat. Les nuages se sont dissipés et tous les concurrents ont opté pour des pneus tendres. Vous vous trouvez en dernière position sur la grille de départ mais vous comptez bien éviter les erreurs commises pendant les qualifications. Le feu se met au vert et vous partez en roue arrière ! Au bout de la ligne droite, les motos de tête commencent à ralentir en abordant le virage. Très concentré, vous retardez votre freinage au maximum pour grappiller quelques secondes, lorsque...

Suivant le niveau de difficulté choisi, votre moto est plus ou moins grosse et plus ou moins difficile à piloter. Le jeu propose un mode turbo pour 1 joineur dans lequel l'animation est beaucoup plus rapide.

Avant chaque course, choisissez les vitesses automatiques ou manuelles, le type de pneus en fonction des informations climatiques que l'on vous donne, ainsi que la nervosité de la moto.

Arrêtez-vous aux stands pour réparer votre moto, changer de pneus et refaire le plein de carburant. En haut de l'écran, vous voyez votre position sur le circuit ainsi que celle du concurrent juste devant vous.

À la fin de chaque course, vous voyez les résultats et votre progression au classement général.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

J"éprouve un peu de réticence à dire que ce jeu est bon, mais je pense pourtant qu'il saura satisfaire bon nombre de passionnés s'ils savent d'avance ce qui les attend. Très inspiré de Formula One (il en reprend d'ailleurs le moteur), Kawasaki est moins bien réalisé et aussi un peu dépassé par les temps qui courent. Bien que le bruit du moteur soit convenable, l'effet Doppler (le bruit lorsque l'on passe près d'un poteau ou que l'on double un concurrent...) est mal rendu. Au niveau graphique, tout est archi simplifié, du coup on est loin d'être sidéré à ce niveau par un quelconque élément. La maniabilité change suivant le niveau de difficulté. Elle est bonne en générale, sauf lorsqu'on joue simultanément à deux. La lenteur du jeu est telle qu'il est alors pratiquement impossible d'y trouver le moindre plaisir. Seul point réellement positif, l'animation est rapide et les amateurs de vitesse y trouveront leur compte. En dehors de ça, le jeu est plutôt à éviter.

FRANCIS

MEGA DRIVE

SON	11/20	GRAPHISME	11/20
ANIMATION	15/20	MANIABILITÉ	14/20
INTÉRET	13/20		

✦ SIMULATION ✦

ÉDITEUR : T.W.I.
PRÉVU SUR : SNIN, GG
TAILLE CARTOUCHE : N.C.
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE CIRCUITS : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 2
PASSWORDS : OUI

70%

le schm

Après quelques semaines de "vie commune", le Schmürz et Bad Brain se sont rencontrés au détour d'un couloir de la rédaction. Au péril de sa vie et manquant de peu de se faire éclater la tronche par un Kimihimi retentissant, J'm Destroy se transforme en deux secondes en un journaliste de choc. Casque sur la tête, gilet par-balles sur le torse, camouflage de rigueur, il tend le micro toujours plus loin pour enregistrer la conversation de nos deux compères qui ne se vouent qu'une sympathie toute relative.

Schmürz - Ah, ah je te trouve enfin, escroc, bandit, usurpateur, saccageur de magazine. Cela t'amuse de fiche le zouc dans mon journal. À quoi rime ton comportement, hein ?

Bad Brain - Ehehehe, c'est toi qui crois que MegaForce est ton magazine, mais tu piges que dalle, mec, t'es complètement à l'Ouest, dans le vent, va sucer les alouettes à Gibraltar. Ton magazine, ce n'est plus le tien, j'en ai pris possession et si t'es pas jouasse, j'men tape complètement. T'avais qu'à pas être aussi ringard. Moi, j'suis pour le changement et ta tronche de gnome bleu enfariné, on veut plus la voir. Je prends le pouvoir, je prends le contrôle de MegaForce et demain, je serai maître du monde.

Schmürz - Toi, maître du monde. Mon pauvre ami, tu ne te rends pas compte de la situation. Et de plus, tout le monde te déteste. Tu ne vaux pas un centime et, comble de tout, t'y connais rien aux jeux vidéo !

Bad Brain. Tête de crétin du bronx élevé chez les pingouins, t'as rien dans la tronche, tu comprends pas ce qui se passe. T'es un naze. Et, espèce de nigaud invertébré, je te prends où tu veux, quand tu veux, comme tu veux à n'importe quel jeu. T'es qu'une larve, un emmanché du cerveau, un rigolo. Tu parles, tu parles, mais tu n'agis jamais. Moi, Bad Brain, je sais comment faire, je sais comment te battre. Je suis meilleur que toi. Bien meilleur et je te le prouverai. C'est quoi ton meilleur score à Dragon Ball Z ?

Schmürz - Heuu, je ne sais plus. Je l'ai déjà fini plein de fois, j'ai même trouvé tous les coups spéciaux et j'ai gagné contre l'ennemi de fin sans qu'il me touche une fois. Et ça, tu l'as fait, hein ?

Bad Brain - Bien sûr que je l'ai fait, à la fin, même, mes adversaires sont tellement sidérés de voir comment je m'la donne qu'ils se cassent tous en courant. D'ailleurs, vermisseau bleu tu devrais en faire autant si tu ne veux pas que je te balance un de mes Kimihimihis dans ta tête d'abruti des Seychelles. Et puis, les lecteurs ils s'en fichent que tu sois un héros masqué à Dragon Ball Z, ce qu'ils veulent, c'est ne pas claquer des thunes inutilement en achetant des jeux nuls. Alors moi, j'suis là pour leur dire, à mes lecteurs.

Schmürz - À "mes" lecteurs ?!

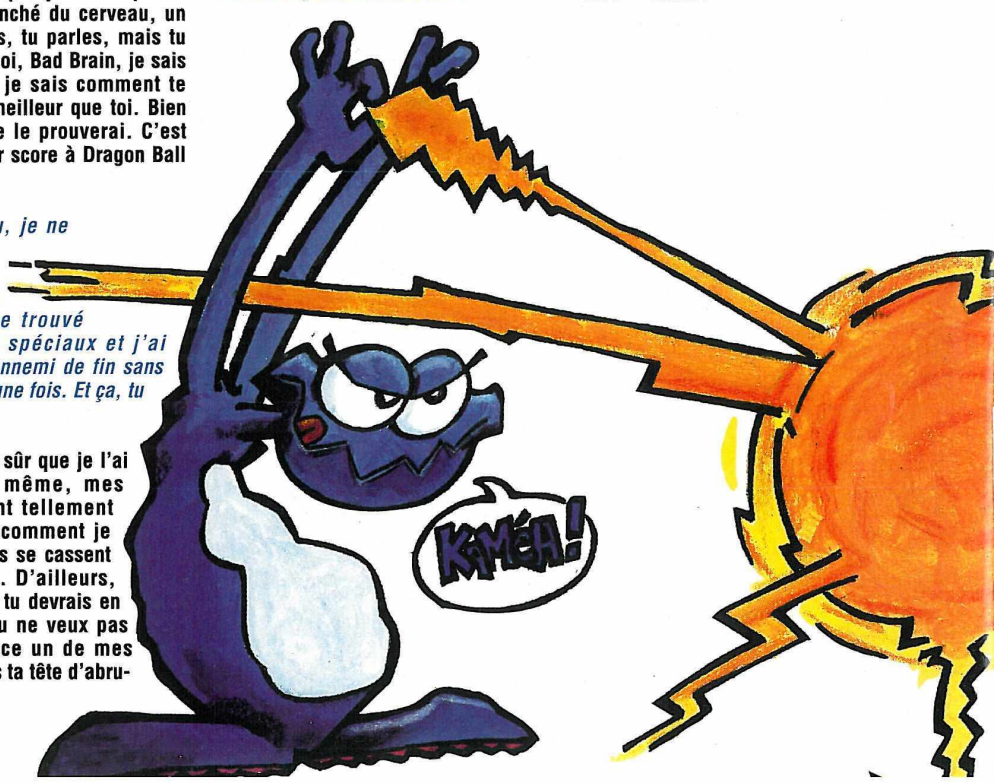
Bad Brain - "Mes" lecteurs, ils ne veulent plus te lire. Ils veulent que l'on soit avec eux, qu'on leur donne des infos, des vraies. On s'en fout de savoir que Trucmuche a racheté Machin-Chose pour refaire encore des jeux de merde qui font chier tout le monde et qui coûtent la peau du cul et de la cheville droite.

Schmürtz - Mais toi alors, tu commences sérieusement à me courir sur le ciboulot. C'est toi qui comprends rien à rien. Moi et mes potes, on se trimballe tout le temps à l'étranger pour récupérer les dernières informations, pour voir un maximum de jeux. Pour donner à mes lecteurs la primeur des jeux. Dois-je te rappeler que c'est moi qui ai dégotté la première photo de la Saturn et de ses jeux. C'est moi qui ai découvert Sonic en premier, c'est moi aussi qui ai présenté les premières photos de Street Fighter II. Et toi, hein, toi qu'est-ce que t'as fait, hein. T'as rien fait du tout. Tu te permets juste de critiquer sans jamais construire. C'est facile de critiquer. Tiens, je ne sais pas ce qui me retient de te traiter de, de, de nabot. Ah, cela fait du bien !

Bad Brain - T'es de plus en plus naze, mon pote. T'as plus d'arguments ou quoi ? T'es qu'une lopette, un gnome bâtard, un sac de poux ambulant avec ton sourire stupide qui prend la tête à tout le monde. Moi, non seulement je ne dis que la vérité, mais en plus toujours au bon moment et de manière discrète. (NdJ'm : Bad Brain d'un air faux-cul). Je n'ai jamais un mot plus haut que l'autre, toutes mes interventions sont super saines et utiles et je n'ai pas de cours de morale à recevoir de la part d'un jeune péteux comme toi. En plus, t'es moche comme une mouche du Mozambique !

Schmürz - La bave du crapaud que tu es n'atteint pas la blanche colombe que je suis. Tu parlais de faits. Je suis tout ouïe et j'aimerais que tu nous entretiennes de ces faits, dont tu te gausses à tout bout de champ. (NdJ'm : Le Schmürz sent que le vent tourne en sa faveur, la tête de Bad Brain passant d'un coup d'une arrogance rare à une rage folle).

Bad Brain - Face de crêpe, dégénéré du cerveau. Tu vas voir ce que tu vas voir, je vais te mettre un Kimihimihi en pleine poire, tu ne vas plus comprendre où t'habites, ni même qui tu es. Avec tes airs de premiers de la classe chez les oursons de Scandinavie orientale, t'en loupes pas une pour te faire remarquer. Mais ça ne marche pas avec moi, je sais que tu veux être le gentil, que tout le monde t'aime bien, que tu es presque une idole.



JRZ vs BAD BRAIN

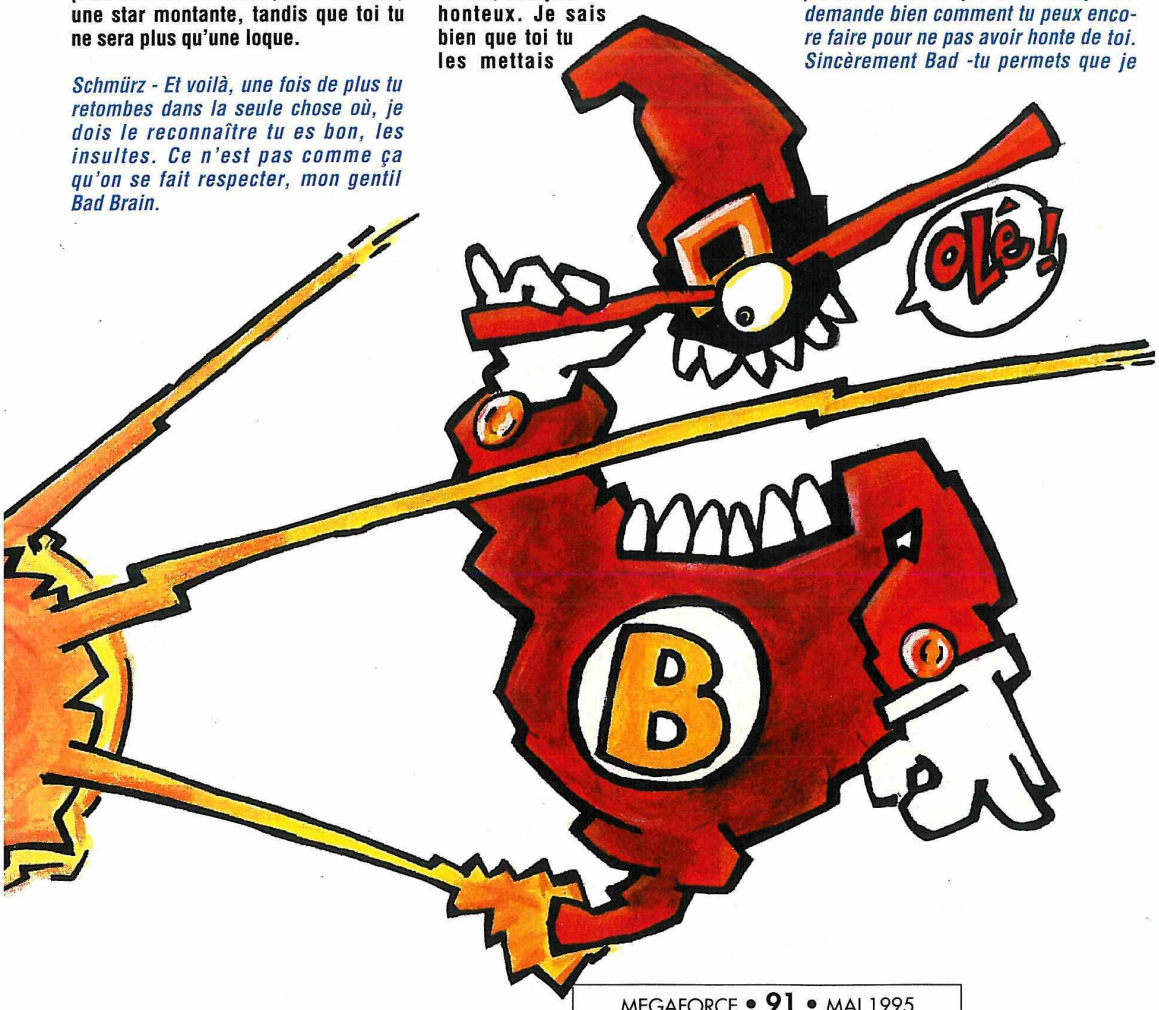
Mais je m'en contre-balance et je vais créer un soulèvement populaire autour de mon nom, Bad Brain. Et là, ma petite boulette de poils informe, tu verras ce que tu verras. Rien ne sera plus comme avant. Moi, je fais confiance aux lecteurs, ils savent qu'en jeux vidéo j'me la donne, que j'suis une bête féroce, que rien ne peut arrêter un héros, une vedette, une star montante, tandis que toi tu ne sera plus qu'une loque.

Schmürz - Et voilà, une fois de plus tu retombes dans la seule chose où, je dois le reconnaître tu es bon, les insultes. Ce n'est pas comme ça qu'on se fait respecter, mon gentil Bad Brain.

Bad Brain - Moi, gentil, mais t'es fou où quoi ? Moi, j'suis un méchant, un bad, un mauvais et j'suis cool juste qu'avec mes lecteurs parce qu'ils ont besoin de moi. Ils ne sont pas riches, les lecteurs, alors mon rôle est indispensable. Il faut que quelqu'un prenne leur défense, il faut que quelqu'un parle des mauvais jeux, des jeux de merde, des jeux honteux. Je sais bien que toi tu les mettais immédiatement à la poubelle, à la trash ; eh ben moi, je les récupère de là où tu les a mis et j'en cause, de ces jeux. Ça m'éclate de dire du mal et de baver sur les jeux, ceux qui le méritent bien sûr.

Schmürz - Arrête tes sornettes, cela ne fonctionne pas avec moi. Je sais pertinemment ce que tu vaux et je me demande bien comment tu peux encore faire pour ne pas avoir honte de toi. Sincèrement Bad -tu permets que je t'appelle Bad ?- je te plains. T'as une vie peu enviable et je ne vois pas comment les lecteurs pourraient être avec toi. Allez va, je te plains encore plus.

Bad Brain - Pauv' type. T'es vraiment aussi bête que mes pieds. Allez retourne sur ton trône que je vais me faire un plaisir de faire trembler. Foi de Bad Brain.



Après quelques menaces verbales et gestuelles, des boules d'énergie qui commençaient à se former, les esprits se sont un peu calmés. Bad Brain et le Schmürz regagnèrent leur antre respectif, se jurant qu'ils allaient à nouveau se rencontrer. Pour ma part, derrière ma porte, le micro tendu, j'ai vraiment eu les boules de recevoir un Kimihimihi dans l'estomac, mais finalement l'atmosphère électrique s'est estompée et nos deux guerriers se retrouveront un de ces quatre. Je ne cesserai de les espionner. Si vous, vous désirez faire quelque chose pour nous, pauvres rédacteurs de MegaForce, votez, pour l'un ou l'autre. Votez pour que notre calvaire se termine enfin. Envoyez-nous vos bulletins de vote, le plus vite possible.

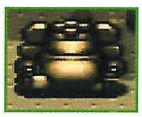
AILLEURS ET MAINTENANT

Plébiscité par bon nombre d'entre vous, Ailleurs et Maintenant revient dans MegaForce et cela nous fait plaisir. Aussi fans sommes-nous d'une console, cela ne doit pas nous empêcher de voir et de connaître les titres qui cartonnent sur les autres machines, et Dieu sait qu'il y en a.

addams family values

SUPER NINTENDO-OCEAN

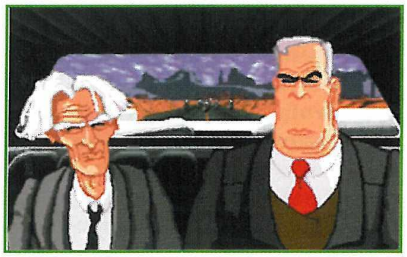
L'horrible famille Addams revient sur Super Nintendo dans un jeu d'aventure/action. Vous dirigez l'oncle Fester, et vous devrez l'aider à retrouver le petit dernier de la famille, enlevé par son ancienne nourrice. Tous les personnages du film sont présents dans ce jeu aux graphismes sympathiques et à la durée de vie particulièrement longue...



full throttle

PC CD ROM-LUCAS ART

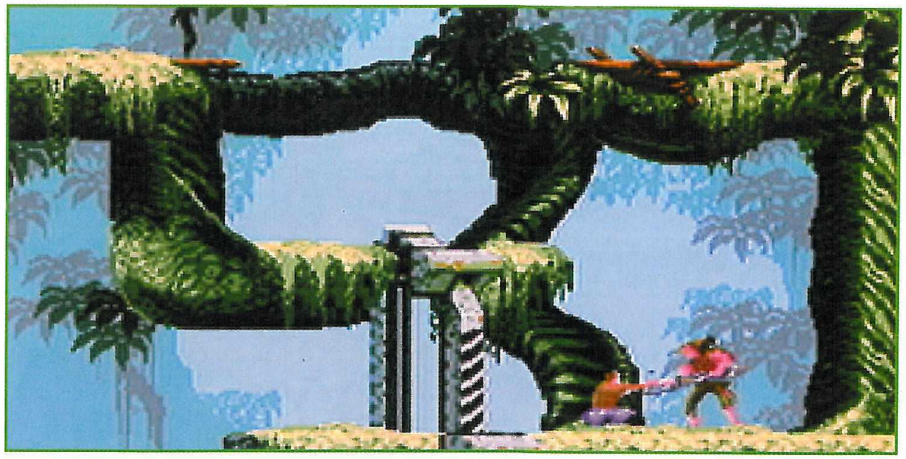
Après le magistral "Day Of The Tentacle", Lucasart replonge à fond dans le jeu d'aventure. Et grand bien lui en prend, puisque cette nouvelle production est une fois de plus exceptionnelle. Vous dirigez un motard rebelle, dans un contexte politico-social que Mad Max n'aurait pas renié. Le jeu est un habile mélange d'écrans fixes et d'animations dont la qualité fait penser à un vrai dessin animé. Avec un scénario aussi béton et une réalisation pareille, Full Throttle sera sûrement l'un des futurs hits sur PC...



flashback

3DO-US GOLD DELPHINE

La 3DO était l'une des dernières rares machines qui n'avait pas eu droit à son adaptation de Flashback. Rappelons que vous y jouez le rôle d'un jeune étudiant qui a découvert que des extraterrestres belliqueux avaient envahi notre planète. Encensé à l'époque de sa sortie sur Amiga, ce jeu d'aventure/action possède une bonne dose de charme auquel les possesseurs de 3DO ne devraient pas rester insensibles.



lost eden

PC CD ROM-CRYO

Ce nouveau jeu de Cryo est vraiment de toute beauté, et ce notamment en raison de l'indéniable esthétisme de ses nombreuses séquences "3D Studio". Il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel vous devrez affronter et détruire Morkus Rex, roi tyrannique de la race des lézards. Malgré un scénario assez linéaire et répétitif, le jeu offre une bonne dose d'images et d'animations, en tout cas largement de quoi vous faire rêver...

L'ABONNEMENT DES STARS !

Le jeu STARGATE SUR MEGADRIVE

+

1 Abonnement d'1 an à MEGA FORCE

+

L'affiche officielle du film*

609F

Port compris au lieu de ~~809F~~

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :
En vous abonnant à MEGA FORCE pour un an, vous recevrez EN PLUS, le jeu STARGATE sur MEGADRIVE.

Soit 200F D'ÉCONOMIE, donc SIX MOIS DE LECTURE GRATUITE

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

ABONNEMENT

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 6 Bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX.

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour UN AN (11 N^os^) et je recevrai STARGATE sur MEGADRIVE au prix de 609 F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11 N^os^) au prix de 270F (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément STARGATE au prix de 449 F sur MEGADRIVE (+ 30 F de port) et 11 numéros de MEGA FORCE à 330F pour la France métropolitaine uniquement (en kiosque).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : sous réserve des stocks disponibles. L'offre d'abonnement avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement. (DOM TOM : + 100F).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS .....

CONSOLE .....

AGE.....

* L'affiche officielle (format 60cm /80cm) est réservée aux 400 premières demandes d'abonnement.

Coup

Eh oui, d'un coup d'œil est une nouvelle rubrique que vous permettra d'un seul coup d'œil (d'où le titre) de connaître tous les tests publiés dans le présent numéro de Mega Force. Comprenant un bref récapitulatif technique, il sera le meilleur guide possible pour ne pas vous planter dans vos achats futurs, surtout au prix où sont les jeux actuellement !

BATTLETECH

CONSOLE : MEGADRIVE US
NOTE GLOBALE : 86/100

Voilà un bon jeu d'action dont le genre est très proche de la série Desert Strike. Vous dirigez un Battlemach, un robot géant, et devez détruire les sites ennemis, protégés par des armées de robots et de canons lasers. Ce soft, qui peut se jouer à deux simultanément, est suffisamment beau, intéressant, éclatant, pour s'y arrêter.

DAYTONA USA

CONSOLE : SATURN
NOTE GLOBALE :95/100

Daytona USA est jeu exceptionnel, comme la Saturn devrait nous en offrir à l'avenir. Ses graphismes, son animation, sa maniabilité et surtout l'intérêt et le plaisir de jeu font de lui un incontournable de la Saturn. Avec des circuits parfois difficiles, mais toujours variés, escarpés, et l'effet de vitesse rendu par l'animation fluide, on s'y croirait...

LINKS

CONSOLE : MEGA-CD
NOTE GLOBALE : 77/100

Voici l'exemple même d'un jeu dont on aurait presque envie de dire de lui qu'il est inutile. En effet, on trouve non seulement mieux sur MD mais en plus, l'apport du CD n'est pas aussi visible qu'il aurait dû l'être. L'ambiance pauvre en est bien la preuve ! Links demeure un jeu de golf à son juste titre, avec quelques points intéressants (visite du parcours en hélico) mais c'est un peu léger tout de même.

METAL HEAD

CONSOLE : 32X
NOTE GLOBALE : 84/100

Au point de vue graphique et animation, Metal Head a bien su tirer profit des capacités de la 32X, ce qui n'est pas le cas au niveau sonore. Avec une maniabilité plus travaillée et un intérêt plus important (mode deux joueurs par exemple), ce jeu d'action aurait pu se hisser très haut ! Il demeure un très bon jeu, spectaculaire et d'une durée de vie intéressante au plus haut niveau de difficulté.

STREET RACER

CONSOLE : MEGADRIVE
NOTE GLOBALE : 86/100

Attendu depuis plusieurs mois, ce jeu met en scène huit persos originaux, qui vont s'affronter sur 24 circuits diaboliques à coups de pouvoirs spéciaux. Doté d'une bonne animation, de modes de jeu originaux (football et Rumble), et d'une maniabilité agréable, Street Racer devrait plaire aux accros du genre Rock'n Roll Racing ou encore Micro Machines.

d'œil

BEAVIS & BUTT-HEAD

CONSOLE : MEGADRIVE US
NOTE GLOBALE :76/100

Beavis et Butt-Head, ont bien mal débuté leur carrière dans les jeux vidéo. Les graphismes criards très fidèles, les expressions funs des persos et les quelques blagues du jeu ne font malheureusement pas oublier le manque d'intérêt de ce pseudo jeu de "recherche" et de maniabilité.

KAWASAKI

CONSOLE : MEGADRIVE
NOTE GLOBA L: 74/100

Kawasaki est la seule vraie simulation de moto sur Megadrive et c'est peut-être ce qui vous poussera à l'acheter si vous êtes un passionné... Sinon, vous resterez déçu du résultat car si le jeu ressemble fort au célèbre Formula One, il n'en reprend que le "moteur". Ses qualités techniques sont très en-dessous de celles de Formula One et encore plus de ce que l'on peut espérer aujourd'hui.

STRIKER

CONSOLE : MEGADRIVE
NOTE GLOBALE : 84/100

Ancien hit sur d'autres machines, cette conversion de Striker sur Megadrive a donné un très bon jeu. Il faudra retenir tout particulièrement la possibilité de changer à tout moment de vue (horizontale, verticale, de dessus), ainsi que la très bonne maniabilité qui permet de réaliser des actions très spectaculaires et rigolotes. Voilà un jeu de foot de plus à votre collection.

TEMPO

CONSOLE : GAME GEAR
NOTE GLOBALE : 69%

Ce qu'il faut retenir en priorité c'est la difficulté du jeu. Beaucoup trop facile, vous risquez de finir le jeu en deux secondes et d'avoir foutu en l'air toutes vos tunes pour rien ! À part ça, Tempo est un jeu très mignon, à la maniabilité presque impeccable et aux graphismes tout à fait de bon goût. L'animation est même craquante ! Enfin, sans aucune musique, l'ambiance craint à mort...

SUPER COLUMNS

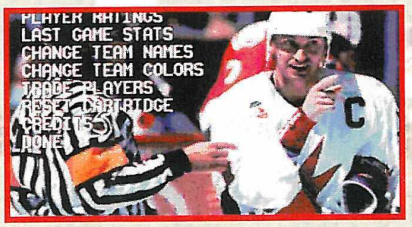
CONSOLE : GAME GEAR
NOTE GLOBALE : 86/100

Dans le genre réflexion, ce jeu est actuellement à la pointe du sujet. Il y a bien Chess Master, mais c'est autrement différent... Super Columns demande une très grande rapidité de décision et une vision du jeu phénoménale. Même si toute les qualités techniques ne sont pas absolument réunies, Super Columns vous donnera entière satisfaction si vous avez un Q.I. de plus de 100...

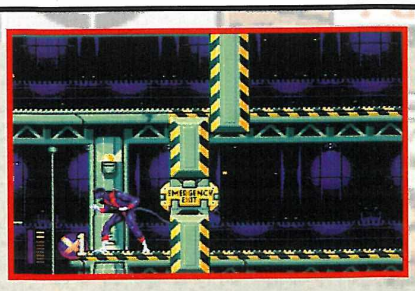
WAYNE GRETZKY'S

CONSOLE : MEGADRIVE
NOTE : 84 % seul 87% à plusieurs

Ce nouveau jeu de hockey sur glace arrive à point nommé pour casser la routine instaurée par les NHL. Techniquement très bien réalisé, c'est son aspect spectaculaire et bagarreur qui plaît le plus. À noter que son intérêt équivaut à celui de son concurrent NHL 95. S'il ne fallait retenir qu'un seul point noir, il se situerait au niveau de la maniabilité et de l'organisation du jeu qui n'est pas toujours aisée. Un très bon jeu, quoi qu'il en soit !



X-MEN 2 CLONE WARS



CONSOLE : MEGADRIVE
NOTE GLOBALE : 86/100

Retrouvez les héros des Marvel Comics dans ce Beat Them Up pour 1 ou 2 joueurs. C'est au total 7 X-MEN que vous pourrez contrôler ! Voilà un jeu très futuriste, aux graphismes soignés et à l'ambiance captivante. Même si le jeu est difficile, la jouabilité est entière grâce à une maniabilité très accessible. Des coups spéciaux, des Boss et de la réflexion de temps à autre, voilà ce qui vous attend.

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

★ GAME GEAR ★

CONTACT

Département 93
Vds ou éch. jx GG ou vds à l'unité Sonic Chaos : 130F, Sonic : 40F, Monster Truck Wars : 120F. Contacter Bertrand au 41 17 57 01 ou 48 79 85 70 répondeur.

VENTE

Département 35
Vends GG + 3 jeux + adapt. + câble 2 joueurs : 600F. Téléphoner au 99 62 84 04.

Département 56
Vends GG 6 jeux adaptateur manuels d'utilisations : 1000F. Appeler le 97 36 24 17.

Département 77
Vds GG avec 5 jx (Shinobi, Sonic, MK, Halley Wars + adapt. sect. + malette) : 600F. Rémi GUIGNARD, 1 Rue des Saules, 77340 PONTAULT-COMBAULT, tél. : 60 29 97 47.

Département 85
Vds sur GG le Wide Gear : 100F, Leac Adaptor : 20F, Le Master Gear + 2 jx MS : 150F, l'étui anti-choc à 50F, la battery pack : 150F, le Gear to Gear : 70F et la malette : 80F. Ecrire à NICOLAS ALBERT, 9 Rue du Fief de la Penissière, 85120 LA CHATAIGNERAIE, tél. : 51 69 60 25.

Département 91
Vds GG + Adapt. sect. + 10 jx (Formula One, Olympic Gold, Monaco, GP2, Kick off, Streets of Rage, World) Cup Soccer + Columns... le tout : 1500F. Tél. au 64 93 03 98.

Département 93
Vends GG + Columns + secteur + sacoche : 450F. Appeler après 18H au 40 10 16 05 ou écrire à TORRI Stéphane,14 Rue Myrtille Beer, 93400 ST OUEN.

Département 95
Vends jeux de 100F à 190F (Shinobi 1 et 2, Cool Spot, Dragon, Hook, Alien 3, Micro Machines, Power Strike 2, Ecco 2, Desert Speed Trap, X-Men, Dizzy collection. Appeler après 18H à Georges au 34 13 86 41.

★ MASTER SYSTEM ★

VENTE

Département 58
Vends sur MS Alien 3 : 100F. Contacter le week-end Nicolas à 14H au 86 84 91 95.

Département 60
Vds MS avec 2 manettes et 1 pistolet et 2 jeux Battle, Out Run, F-16 Fighter. La Sega a 3 jeux inclus, ça fait 6 jeux. Vente : 300F prix à débattre : prix neuf tout compris environ 650F-700F. Tél. ap. 17H au 44 86 19 85.

Département 74
Vends MS 2 + 6 jeux (Spiderman, Double Dragon, Time Soldier...) le tout : 650F. Appeler le 50 69 61 12.

Département 93
Vds MS + 9 jeux, le tout en TBE, valeur : 3000F, cédé : 1000F à débattre. Appeler Sylvain au 48 58 37 03.

Département 95
Vds MS II avec 6 jx, prix à débattre 500F. Tél. : 34 28 13 61.

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 76
Ach. sur Mega-CD (Tomcat Alley, Night Trap...) et achète aussi jeux MD (NBA Live 95, Psycho Pinball) à prix raisonnable. Tél. ap. 18H au 35 25 35 31.

CONTACT

Département 01
Echange jeux Mega CD et MD + 1 MD. Contacter David CINY, 89 Avenue Jules Pellaudin, 01500 AMBERIEU, tél. aux heures de repas au 74 46 85 68.

VENTE

Département 13
Vends Mega CD 2 : 800F, MD + 2 manettes : 300F, Virtua Racing : 300F, Road Rash 2, Thunderhawk, Olympic Gold, Thunder Force 3 : 150F pièce + 5 autres jeux, prix de : 50F à 100F. Tél. au 42 88 72 62.

Département 21
Vends Mega CD + 7 jeux (INXS, Kriss Kros, Silphead, Chuck Rock, Leathal Enforcer, Justifier, Sonic, Road Avenger) prix : 1600F. Téléphoner au 80 63 91 91.

Département 33
Vends MD + Mega CD2 + 2 jeux M-CD (FIFA, Thunder Hawk) + 1 jeu MD (George Boxing) + game genie + joystick + 2 manettes + action chair (M-CD sans boîte) TBE, prix : 1600F. Tél. après 17H au 56 40 05 09.

Département 38
Vds Mega-CD + MD + 3 jx Mega-CD + 13 jx MD + 2 man. 6 boutons : 3990F. Tél. au 76 75 03 13 heures de bureaux.

Département 59
Vends Sonic CD, Microcosm : 200F l'un et sur MD European Club Soccer : 140F, Toki : 100F. Téléphoner à Thierry après 17H et WE au 20 87 94 69.

Département 60
Vends M-CD + Tomcat Alley + Sonic CD : 1000F, MD2 (Earthworm Jim, Virtua Racing, Power Drive, Flink, Sonic 3, FIFA...) à partir de : 400F. Vends séparément jeux MD ou M-CD. Tél. au 44 88 51 35 après 18H30.

Département 77
Vds CD II + 7 jx (Terminator, Soul Star, Sonic, Road Avenger, Night Trap, Prince of Persia, FIFA Soccer) + pistolet menacer pour MD avec cassette : 2500F. Tél. au 64 88 55 07.

Département 85
Vends Mega-CD + Dune + FIFA Soccer + Ground Zero Texas : 1300F et MD + 11 jeux (NBA Live, Cool Spot..) : 900F. Tél. à Cyril au 51 21 38 82.

Département 93
Vends MEGA-CD + MD + Sylpheed + Jaguar XJ-220 + Lethal Enforcers + pistolet + 2 manettes + Sonic + truxton (Mega-CD toute neuve) : 2000F. Tél. après 18H à MR DIDIERJEAN au 48 37 16 31.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 33
Ach. Super Street Fighter II, prix : 300F. Ech. Altered Beast, Global Gladiator, Fantasia... contre Super SF. II. Contacter Jean aux heures de repas au 56 98 87 07.

Département 43
Achète le jeu Flashback à moins de 150F port compris. Téléphoner à Frédéric au 71 59 41 79.

Département 54
Ach. jeu MD Roi Lion : 300F maxi. Tél. au 83 40 08 29.

Département 62
Achète jeux 32X SSF2, Dynamite Headdy, the Park, échange et vends Urban Strike, Dragon, Earthworm Jim, Ecco 2, NBA Shodown 94, Second Samouraï, Virtua Racing. Ecrire à Mr KOLO Stéphane, 8 Rue Romanche, 62700 BRUAY, tél. : 21 53 82 53.

Département 77
Ach. Phantasy Star 3 sur MD. Appeler le 60 72 28 75.

Département 78
Ach. Thunder Force 4 : 120F maxi. Tél. : 34 82 92 41.

Département 83
Achète Sonic et Knuckles 50F et 200F à débattre. Téléphoner aux heures de repas au 94 42 26 49.

CONTACT

Département 07
Ech. Altered Beast, James Pond 2, Ghostbuster, Streets of Rage, Flink (neuf) contre jx de rôle. Ech. plusieurs jx contre Shining Force 2. Tél. à Geoffrey au 75 41 21 91.

Département 16
Earthworm Jim contre Samuraï Shodown. Téléphoner après 18H30 au 45 96 51 29.

Département 26
Ch. correspondants pour éch. jx MD + éch. jx MSX K7 et cartouches. Ecrire à Mr CROUZET Richard, Quartier Lafarge, 26120 CHABEUIL DRONE, réponse assurée.

Vds ou éch. sur MD Terminator 2 : 150F, Sonic : 100F, MK : 220F, After Burner 2 : 150F, Cool Spot : 150F contre Soleil, la Légende de Thor, Landstalker ou autres new, prix à débattre. Tél. à Jean ap. 19H : 75 46 93 17.

Ech. jx MD SF2', Jungle Strike, le Livre de la Jungle contre nouveautés. Tél. à Julien ap. 17H30 au 75 96 71 93.

Département 27
Ech. Streets of Rage contre Ren et Stimpy et Aladdin contre le Roi Lion. Tél. au 32 67 89 24 après 17H sauf mardi et vendredi ou écrire à BIGUET Aurélien, 7 Rue Roger Lefebvre, Cidex 3, 27490 ECARDENVILLE SUR EURE.

Département 28
Ech. sur MD Mortal Kombat 2, Sonic 1 & 2, Sonic Spinball, Street of Rage, Tazmania et Aladdin contre autres jeux MD. Tél. à Jérôme au 37 82 69 96 ou écrire à MARION Jérôme, 28 Route de Mondetour, 28500 TREON.

Département 34
Ech. Eternal Champion contre DBZ, FIFA Soccer, Fatal Fury, NBA ALL, NBA JAM, TMNT. Tél. au 67 27 30 75.

Département 38
Ech. sur MD, CD, 32X (16 titres). Ech. entre autres Soleil, Virtual Racing, 32X... Rech. Legend de Thor, Starwars 32X... Tél. à toute heure à Yvan au 74 54 50 15. A bientôt !

Département 51
Ech. Another World sur MD contre n'importe quel jeu sauf Sonic et Altered Beast et Street of Rage I ou II. Tél. à Jérôme au 26 66 32 68.

Département 57
Echange sur MD MK1, Shinobi 3, Sonic 3, Landstalker contre nouveautés. Recherche action replay 2 pas cher. Tél. à Patrice ap. 18H au 87 82 51 45.

Département 59
18 jx liste sur demande ch. jx de billard et nouveautés. Ecrire à Mr MARTEL Thierry, 22 Rue Louis Aragon, 59590 RAISMES, tél. aux heures de repas au 27 36 71 65.

Département 63
Rech. correspondant français qui pourrait correspondre souvent et possédant une MD. Ecrire à Cédric CHAPEL, 28 Rue du Pradou, 63100 CLERMONT FERRAND.

Département 66
Ach. ou éch. Flink MD contre Landstalker ou F22 Interceptor. Tél. à Sonia aux heures de repas au 68 66 93 03.

Département 71
Ech. Krusty, Sonic, Street of Rage contre Sonic 2 et MK, DBZ (jap.) + adaptateur, Earthworm Jim, Tiny Toons, Pitfall, Shadow Beast, Wonderboy V + game genie. Faire proposition à Brice ap. 18H au 85 57 93 15.

Département 74
Ech. nbrx jx MD et 32X. Tél. au 50 68 40 36 ou écrire à CRETIN Vincent, Entre les Routes, 74570 GROISY.

Département 75
Ach. jx Saturn ou échange ou vends Clock Worknight pour Saturn. Ecrire à GERARD ALBERT, 26 Avenue Dode de la Brunerie, 75016 PARIS.

Département 76
Ech. sur MD Sensible Soccer contre Terminator 1 ou 2, FIFA Soccer contre Royal Rumble, Streets Of Rage contre Mickey Castle of Illusion. Tél. à Claude au 35 85 23 38 ou écrire à CAREL Claude, Imm. Ronsard Apt 3, Rue des Sorbiers, 76510 ST NICOLAS D'ALIERMONT.

Recherche jeu Road Rash 2 sur MD. Ecrire à Torchy Thierry, 20 Rue Guillaume Appolinaire, 76320 ST PIERRE LES ELBEUF, tél. : 35 78 35 11.

Département 78
Ech. sur MD et GG 20 jx dont Power Monger, Gods, B. of Vengeance, Flink, Bubsy, Earthworm Jim, GG : Sonic 2, S. of Rage 2... Tél. : 30 93 97 38 ap. 18H ou écrire à Stéphane BOUILLANT, 13 Rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

Département 80
Echange 13 jeux MD (dont Landstalker, FIFA, Aladdin, Soleil...) Recherche NBA Live 95, Shining Force 2... Tél. au 22 89 02 84 ou écrire à HARDUIN Frédéric, 32 Rue Sylvain Lenglet, 80440 BLANGY TRONVILLE.

Département 88
Ech. jx MD ou Mega-CD. Se renseigner au 29 86 05 40 ou Mr CHOPIN, 6 Rue Charles Derise, 88500 MIRECOURT.

Département 91
Vds ou éch. jx Aladdin, Mortal Kombat... et jx Mega-CD Wonder Dog, Jaguar, Black Hole, Yumeni Mystery Mansion... entre 150F et 350F. Tél. à Nicolas : 69 41 92 30.

Département 93
Ech. sur MD NHL 95, Pitfall, Shaq Fu, Wimbledon, Puggsy, Wiz'n Liz, Spiderman, Immortal... contre NBA 95, Dragon Ristar, Mickey Mania, Bip Bip, Lemmings, Flink, Titi et gros Minet et Lost Viking. Tél. au 43 08 06 51 ou écrire à BILBILLE Alain, 16 Rue des Rosiers, 93220 GAGNY.

VENTE

Département 01
Vds MD 32X CD avec plus de 20 jeux (MK2, Final Fight CD, Star Wars) + VD GG avec un jeu. Téléphoner après 18H au 74 60 97 36 ou écrire à MAURICE FRANCOIS, 377 Rue Charles De Gaulle, 01480 JASSANS RIOTTIER.

Département 02
Vds jx MD Talespin, Double Dragon, Spiderman, David Robinson, Gynoug, Ecco the Dolphin, prix : 100F la cassette. Tél. au 23 39 33 78 ou écrire à Anthony DUTIT, Rés. 5 rue du Docteur Schweitzer, 02300 CHAUNY.

Département 03
Vds jx MD Virtua Racing, DBZ, Ecco I, FIFA 95, Sonic 3, NBA JAM, SF 2', Sonic 2, S. of Rage I, II, III, Quackshot, Flashback... prix à partir de 225F. Tél. ap. 18H30 : 70 46 53 60.

Département 04
Vds jx MD 32X Doom : 150F, VR Deluxe : 150F, Star Wars Arcade : 100F et vds jx MD Soleil : 100F, Sonic et Knuckles : 80F prix à débattre. Tél. ap. 18H à Thomas : 92 72 90 44.

Département 06
Vds ou éch. Power Monger : 150F, NBA JAM : 200F, Dune 2 : 280F, Sonic + T2 : 150F. Appeler Renaud au 93 60 94 11 ou écrire à BEGERT Renaud, Le Mas de la Chenaie, 13 Allée des Amandiers, 06130 GRASSE.

Département 08
Vds Flashback : 190F, Mickey + Altered Beast : 130F, Bio Hazard Battle : 100F, Toki : 100F, Undead Line : 80F (prix incluant frais de port). Tél. : 24 42 75 54 ou écrire à DELFOSSE Stéphane, 2 Rue des Louaches, 08600 GIVET.

Vds Ecco : 200F, Back to The Future III : 200F, Michael Jackson : 200F, World Cup Italia : 150F, Space Harrier : 100F. Tous en TBE. Tél. après 18H au 24 56 33 53.

Département 11
Vds sur MD SF2' : 75F, vds GB TBE + SML2 + Megaman 3 : 350F, 1 man. 68 turbo pour MD + boîtiers jx MD + adapt. jeu jap., le tout : 300F. Tél. à partir de 18H au 68 32 34 25.

Département 13
Vds 14 jx MD entre 50F et 200F dont Flashback, FIFA Soccer, Robocop VS the Terminator. Tél. au 91 72 19 00.

Département 14
Vds sur MD FIFA : 150F, Cool Spot : 100F TBE, Sonic : 50F, Aladdin : 100F, Batman : 70F, Mega Games : 70F, Road Rash : 80F, Fatal Fury : 120F, Terminator : 80F, Chakang of Alisia, Dragoon : 80F, Battle Toads : 90F, Menacer : 150F. Téléphoner au 31 77 17 73.

Vds ou échange 13 jeux (Dune, Xmen, Corporation...) de 50F à 300F ou échange le tout contre une 32X. Téléphoner au 31 69 73 06 le week-end ou écrire à Nicolas LEGRAND, 14690 LA POMMERAYE.

Département 17
Vends sur MD Sonic 2 : 100F, Jungle Strike : 150F, CD Road Avanger + Prince of Persia : 300F les 2, TB avec notices. Téléphoner à Denis au 46 47 08 24 ou écrire à MONTAILLIER Denis, La Cotinière, 65 Route de Matha, 17310 ST PIERRE D'OLERON.

Département 19
Vds 8 jx MD et 2 jeux Mega-CD bon prix. Tél. à Nicolas après 18H au 55 28 41 45 ou écrire à DUFOURD Nicolas, 9 Imp. des Bouleaux, 19220 ST PRIVAT.

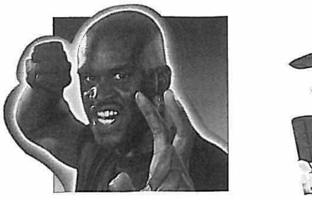
Vends jeux sur MD G. Loc : 150F, Mega Games 2 : 200F, Menacer + 6 jeux : 150F à débattre ou le tout : 400F. Appeler David vers 18H au 55 26 93 09.

Département 26
Vds plein de jx de 150F à 250F (Eternal Champion, Indiana Jones, T1, Mega Games 1, Pit Fighter, sonic 2, Toe Jam and Earl...) poss. éch. Tél. ap. 17H30 au 75 27 31 47.

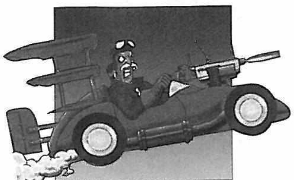
Département 27
Vds MD + 32X +10 jeux MD (Mickey Mania, NBA JAM... + 1 jeu MD 32X (Star Wars) + 4 manettes (1 à 6 boutons) : 2500F ou échange contre Saturn + 1 jeu.

REVENDEZ / ACHETEZ
30 à 80 % MOINS CHER
et GAGNEZ DES CADEAUX !

SCORE GAMES



SHAQ-FU
MD 199F



STREET RACER
MD 449F

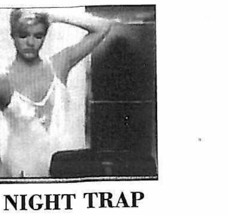
THEME PARK
MD 449F

MEGADRIVE 2 549F
32 X 990F

METAL HEAD
32 X 489F

DAYTONA USA
SATURN 499F

MORTAL KOMBAT
MD 199F — MCD 149F



NIGHT TRAP
32X-CD 399F

SCORE GAMES PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

SCORE GAMES PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +

SCORE GAMES ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666 +

SCORE GAMES POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58 +

SCORE GAMES COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52 +

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

PLUS DE 40 000 JEUX SUR CONSOLES DISPONIBLES !!!

MASTER SYSTEM

Manette neuve	59
Joystick	49
Adaptateur secteur	99
Action Replay Pro	249
JEUX D'OCCASION	
Alex Kidd	79
Sonic 2	79
Super Tennis	79
Thunder Blade	79
Desert Strike	99
Tennis Ace	99
Wonderboy 2	99
Basket Ball Nightmare	139
Mickey Mouse	139
Prince of Persia	159
Star Wars	159
Super Monaco GP2	179
Jurassic Park	199
Mortal Kombat	199
Road Rash	199
Road Runner	199
Street of Rage 2	199
JEUX NEUFS	
SONIC CHAOS	**99**
Bart Vs World	99
Crash Dummies	99
Superman	99
Spiderman	99
Terminator 2 - Arcade Game	99
Wimbledon 2	99
Asterix 2	199
Star Wars	199
Mickey 2	199
MORTAL KOMBAT 2	**249**
Dragon	269
Aladdin	299
Daffy Duck	299
Dr Robotnick's	299
Ecco le Dauphin	299
Hulk	299
Le Livre de la Jungle	299
Le Roi Lion	299
Les Schtroumpfs	299
Sonic Spinball	299
World Cup USA 94	299

GAME GEAR

Game Gear occasion avec Columns	499
Game Gear neuve avec Columns	599
Adaptateur secteur	49
Loupe Game Gear	59
Adaptateur Jeux Master System	99
Battery Pack 2 heures	149
Action Replay Pro	249
JEUX D'OCCASION	
Columns	59
Wimbledon Tennis	79
Mickey Mouse	99
Sonic	99
Alien 3	99
Donald Duck	139
Mc Donald Global Gladiator	139
Prince Of Persia	139

Sonic 2	139
Street Of Rage	139
Shinobi 2	139
Mortal Kombat	149
NBA Jam	149
Olympic Gold	159
Ecco Le Dauphin	199
Formula 1	199
JEUX NEUFS	
Desert Strike	199
Donald Duck 2	199
Road Rash	199
Road Runner - Desert Speed Trap	249
Hurricanes	249
Dragon	269
Asterix 2	299
Disney Bonkers	299
Ecco 2	299
Fatal Fury Special	299
Fifa Soccer	299
Le Roi Lion	299
Mickey Mouse 3	299
Mortal Kombat 2	299
NBA Jam 2	299
Pete Sampras Tennis	299
Samourai Shodown	299
Les Schtroumpfs	299
Shining Force 2	299
Sonic Triple Trouble	299
Sonic Drift Racing	299

MEGADRIVE

Console Megadrive 1 occasion	369
Console Megadrive 2 occasion	399
Console Megadrive 2 neuve+1 manette	**549**
Multimega CDX + Road Avenger / occasion	1990
Joystick Megadrive	49
Péritel Megadrive Japonaise	99
Joystick Sega Arcade Power (port 60F)	99
Manette 3 boutons	59
Rallonge Manette	39
PROMO : 2 Rallonges Manettes	69
Manette Pro 4	69
Manette Fighter 2 / 6 boutons	99
Adaptateur jeux JAP	49
Adaptateur Secteur MD 1	99
Adaptateur Secteur MD 2	149
Adaptateur 4 joueurs EA	199
Adaptateur 4 joueurs Sega	299
Cable Péritel MD 2 / 32X	99
Cable Péritel MD 1	149
Adaptateur Jeux US Nitro	99
Manette Transparente SG Propad	129
Manette programmable Speciale Baston	179
2 Manettes Infra Rouge	**199**
Joystick Programmable SV336	249
Joystick Top Fighter Arcade	299
Action Replay Pro 2	**349**
PROMOTIONS DU MOIS ! JEUX NEUFS	
NBA Jam JAP	199
Mighty Max	199
Mr Nutz	199
Gauntlet 4	199
International Rugby	149
TROIS en UN !	

Ultimate Soccer + Wimbledon Tennis + Monaco GP	299
Lost Viking	299
Shining Force 2	399
JEUX D'OCCASION	
Altered Beast	49
Sonic	49
Street Of Rage	59
World Cup Italia	79
Batman Return	99
Chakan	99
David Robinson basket	99
European Club Soccer	99
Global Gladiator	99
Joe Montana Football	99
John Madden Football	99
Kid Chameleon	99
Kick Off	99
Mickey - Castle of Illusion	99
Terminator 2	99
Mickey & Donald	139
Alisia Dragon	139
Another World	139
Cool Spot	139
Bulls Vs Lakers (Basket)	139
EA Hockey	139
Eternal Champions	139
Fatal Fury	139
Fantasia	139
Jordan Vs Bird	139
Klax	139
LHX Attack Chopper (Hélicoptère)	139
Lotus Turbo Challenge	139
Marco Magic Football	139
Mortak Kombat	139
NBA All Star Challenge	139
Power Monger (Stratégie)	139
Quackshot	139
Sonic 2	139
Street Fighter 2'	139
Talespin	139
Team USA Basketball	139
Terminator	139
Davis Cup Tennis	169
Jurassic Park	169
Prince of Persia	169
Asterix	169
Fifa Soccer	169
Populous (stratégie)	199
PSG Football	199
Rocket Knight Adventures	199
Subterrania	199
Super Monaco GP	199
Aladdin	249
Ecco le Dauphin	249
Ferrari GP	249
Flashback	249
Olympic Gold	249
Sonic Spinball	249
Street Of Rage 2	249
Desert Strike	275
Jungle Strike	275
Landstalker	275
Super Monaco GP 2	275
Tortue Ninja Fighters	275
Urban Strike	279
Mortal Kombat 2	299

Sonic 3	299
Street Of Rage 3	314
Virtua Racing	449
JEUX NEUFS	
Cosmic Spacehead	99
Fantastic Dizzy	99
Flink	149
Hyper Dunk Basket	199
Dragon	199
Ultimate Soccer	199
Winter Olympic	199
Mickey Mania	249
Maximum Carnage	249
Kawasaki Superbike	299
Rise of The Robots	299
Power Drive	349
Generation Lost	369
Nigel Mansel	369
Tiny Toons All Stars	369
Cannon Fodder	399
Double Dragon 5	399
Dragon Ball Z avec Manga	399
Fifa 2	399
Dune 2	399
Bonkers - Disney	399
Ecco 2 - Les Marées du Temps	399
Earthworm Jim	399
Jordan Adventure	399
Le Livre de la Jungle	399
Le Roi Lion	399
Mega Bomberman	399
NBA JAM 2 - TOURNAMENT	**399**
NBA Live 95	399
Power Rangers	399
Ristar	399
ATP Tennis	399
IMG Tennis	399
Road Rash 3	399
Rock'n Roll Racing	399
Micromachines 2	399
Syndicate	399
Les Schtroumpfs	399
X-Men 2	399
Boogerman	449
Blood Shot	449
NHLPA 95 (Hockey)	449
THOR - La Légende	449
PGA Tour Golf 3	449
Soleil	449
Sonic & Knuckles	449
Stargate	449
Striker Football	449
Street Racer	449
Super Street Fighter II	499
True Lies	499
Toughman Contest	449
Virtua Racing	649

32X

32 X neuve	990
32 X occasion	690
JEUX D'OCCASION	
Space Harrier	339
Star Wars	339
Doom	349
Virtua Racing Deluxe	349

Cosmic Carnage	339
JEUX NEUFS	
Mortal Kombat 2	489
After Burner	489
Metal Head	489
Golf 36 Great Holes	489

MEGA-CD

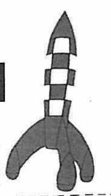
Mega-CD 2 occasion	990
Mega-CD 2 neuf avec Road Avenger	1599
Pistolet Justifier	149
CDX Pro Jeux JAP/US	249
JEUX D'OCCASION	
Road Avenger	49
Prince Of Persia	139
Batman Return	169
Ecco le Dauphin	169
Final Fight	169
Sonic	169
Silpheed	169
Thunderhawk	169
JEUX NEUFS	
Terminator	149
Flink	149
Mickey Mania	149
Mortal Kombat	149
Pitfall	149
Yumeni Mystery Mansion	249
Fifa Soccer	249
NBA Jam	299
Another World	349
Tom Cat Alley	449
Night Trap	499

SATURN

SEGA SATURN PAL + Péritel + jeu	TEL
Manette Supplémentaire	249
JEUX NEUFS	
Virtua Fighters	499
Daytona USA	499
Daedalus	499
Panzer Dragon	TEL
JEUX D'OCCASION	
Virtua Fighters	399
Clockwork Knight	399
Victory Goal	399
Gotha	399
Tama	399

NOUVEAU !

CATALOGUE 64 PAGES GRATUIT
TELEPHONEZ AU
36 685 686
De province, composez directement le numéro sans faire le 1



NOUVEAU !
LIVRAISON CHRONOPOST 24 HEURES !

COMMANDEZ, VOUS AVEZ DEJA GAGNÉ !

100 FRANCS D'ACHAT = 100 POINTS SCORE GAMES
Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

600 points	Cadeau surprise !
800 points	Calculatrice
1000 points	Chronomètre
1200 points	Pendulette de voyage
1400 points	Montre sport
1600 points	Montre parlante
1800 points	Baladeur Radio
2000 points	Console portable
2200 points	Appareil Photo
2400 points	Réveil Parlant
2600 points	Radio Réveil Stéréo
2800 points	Radio K7 Portable
3000 points	Mini chaine
3200 points	Mini chaine « Karaoke »

COMMANDEZ FACILEMENT

TELEPHONE
(1) 43 290 290

3615
SCORE GAMES

SCORE GAMES
46 rue des Fossés
St Bernard
75005 PARIS

FAX
(1) 43 29 57 57

GAGNEZ DES CADEAUX !!!

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../ ....../...... Code Client |_|_|_|_|

Jeux	Console	Prix
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F)	CONSOLE 60F	30 F
TOTAL A PAYER		

Chèque : ☐ Mandat : ☐
Carte Bancaire : ☐
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le ....../......
Signature :

ME 05/95

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. RC PARIS B 385 215 603

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

Téléphoner au 37 64 73 30 ou écrire à LANG SORRIBAS Morgan, 5 Quai de l'Aire, 27530 EZY SUR EURE.

Département 28

Vds sur MD jx de rôle PS3 et PS2 : 200F et Soleil cause double emploi : 350F tout neuf + Wonder Dog et Microcosm : 200F, Sonic 2 : 100F sur MD. Tél. à Philippe au 37 46 26 39.

Département 31

Vends jeux MD Quackshot, Sonic I et II, SMGP, Jungle Strike... jeux à prix négociable. Tél. au 61 83 19 09.

Vds sur MD Ecco : 230F, Sonic Spinball : 300F et Street Fighter 2' : 200F. Tél. entre 17H et 19H : 61 34 15 14.

Département 33

Vends MD 32X + 1 manette 6 boutons + 3 jeux 32X Doom, Virtua Racing Deluxe, Starwars, Arcade, prix : 2400F (attention ma 32X est adaptable uniquement avec la MD2). Téléphoner au 57 84 61 10.

Département 34

Vds nbrx jx sur MD Story of Thor : 350F (neuf), Shining Force 2, Crue Ball, Volfield, Sonic 2-3-4. Vends aussi Final Fight CD. Tél. à Julien ap. 17H30 au 67 71 89 87.

Département 37

Vds Earthworm Jim : 375F, Roi Lion, WWF Raw : 300F, Dragon : 225F, Urban Strike : 250F, Ecco : 150F, Shinobi 3 : 150F, Batman Return, W. of Illusion : 75F, Moonwalker : 50F, Castlevania : 200F, Simpson's : 100F. Tél. : 47 53 90 94.

Département 38

Vds Virtua Racing : 300F, le Livre de la Jungle : 300F, FIFA : 220F, MK : 200F, DBZ : 300F, Mickey Mania : 300F. Tél. aux heures de repas à Denis au 78 73 33 62.

Département 40

Vds ou éch. Mr Nutz : 300F ou contre FIFA 95 ou Rugby World Cup 95 ou le Roi Lion ou achète à bon prix ces jeux. Tél. à TAUZIEDE Frédéric ap. 18H au 58 89 64 74.

Département 41

Urgent ! Vds au plus offrant MD avec manette 6 boutons + SF2 + DBZ + F22 Interceptor + adapt. japonais et 2 jeux jap. GAVARES, Hellfire, le tout en TBE. Téléphoner à David au 54 97 72 44.

Département 42

Vds MD + 13 jx et 2 man. (DBZ, MK2, le Roi Lion, Sonic et Knuckles, Aladdin...) prix : 2000F + 50F de port ou éch. contre Saturn avec 1 jeu. Tél. ap. 18H au 77 22 62 70.

Département 45

Vds Soleil : 250F, Pagemaster, Sonic Spinball, Jungle Strike, Lemmings 2, prix : 200F le jeu, Toe Jam et Earl, James Pond 3, Ren et Stimpy : 100F le jue. Appeler le 38 35 01 14.

Vends MD 1 + 2 manettes et 3 jeux (James Pond 1, Altered Beast, Alex Kidd) + le Master Systeme converter avec 4 jeux de MS (Asterix, Donald Duck, Super Tennis, Bonanza Bros) le tout : 980F. Contacter BONNEFOY Sébastien au 38 30 36 14.

Département 47

Vds Another World, Asterix, Mickey, Megagames, James Bond, Menacer + 6 jx : 200F pce ou 1000F, Desert Strike : 300F. Ecrire à FOURNIE Serge, Latruffe, 47340 CASTELLA.

Département 49

Vds jx MD Deca Attack : 100F, Global Gladiator : 150F, Rocket Knight : 250F, Flink : 300F, Sonic et Knuckles : 350F + 5 jeux NES de 50F à 100F (Donkey Kong, SMB2, Punch Out, Soccer) frais de port compris. Téléphoner lundi, mercredi et samedi l'après-midi au 41 51 21 48.

Département 54

Vds sur MD Probotector TBE : 250F. Tél. le week-end uniquement à Xavier au 83 21 75 67 ou écrire à RIQUET Xavier, 18 Allée de la Butte, Ste Geneviève, 54420 PULNOY.

Département 55

Vends MD + Mega-CD + 6 jeux + 3 manettes, le tout pour : 2500F prix à débattre. Ecrire à GREMLING Stéphane, 4 Imp. du Bellay, 55500 LIGNY EN BARROIS.

Département 56

Vds Earthworm Jim : 280F, Aladdin : 160F, Megagames : 90F. Téléphoner à Olivier au 97 75 15 02 ou écrire à BAILLY Olivier, 10 Rue des Ponts, 56140 MALESTROIT.

Vds sur MD Quackshot : 100F, Bart VS Mutants : 120F, World of Illusion : 100F, Castle of Illusion : 50F, Wrestle War : 50F, Thunder Force 2 : 50F, Sonic : 40F, Cool Spot : 150F, Global Gladiators : 150F. Tél. : 97 75 78 93 ou écrire à NICHINI Jean-Marc, Rue du Calvaire, St Raoul, 56380 GUER.

Département 57

Vends MD + 6 jeux (250F : DBZ, 200F : FIFA 1, SF2', 150F : MK, 100F : Fatal Fury, 50F : Zool) + 1 paddle 6 boutons + pro action replay 2 : 250F, le tout : 1200F. Demander Samuel au 87 91 15 91.

Vends MD + 2 manettes : 250F, Sonic 3 : 250F, Sonic 4 : 250F. Vends GG + adaptateur + Sonic + Columns + MK2 (TBE) : 600F. Téléphoner à Julien au 87 64 44 50.

Département 59

Vds 200 titres sur MD et Mega-CD. Liste complète et gratuite sur simple demande à CONSOLES MEGACLUB, 21 Rue des Martyrs de la Résistance, 59130 LAMBERSART.

Vds MD + le Roi Lion : 500F. Tél. à Maxime : 27 27 19 52.

Vends jeux sur MD Talmit's Adventure et World Cup Italia : 80F l'un. Appeler le 28 63 59 12 après 19H.

Vds G. Gladiators : 109F et B. Simpson's Nightmare : 79F. Tél. ap. 17H30 au 27 87 00 69 ou écrire à Lyonel BOUVART, 837 Square Romain-Rolland, 59450 SIN-LE-NOBLE.

Vds 35 jx MD de 120F à 270F port compris en colissimo en TBE + boîtes et notices (Earthworm Jim, MK2, NBA JAM, Bubsy 2, World Cup 94). Tél. à Olivier ap. 19H : 20 09 90 03.

Département 62

Vds MD : 700F + 11 jx MD à 100F ou le tout : 1600F. Vds 32X : 900F + 3 jeux à 250F (Doom, V.R., Starwars) ou le tout : 1500F. Tél. à Thierry au 21 56 79 54.

Vends jeux MD Streets of Rage 2, Sunset Riders : 150F le. Appeler François au 21 39 67 47.

Département 69

Vds Starwars 32X : 250F. Vds GG + 8 jx (Sonic Chaos, Cool Spot, Desert Strike...) le tout : 800F. Tél. : 78 60 20 51.

Vds Micro Machine 2 : 250F, Mega Bomberman : 250F, Nigel Mansell, Indy Car : 200F, tous ces jx ont maxi. 4 mois. Tél. : 72 74 97 26.

Département 70

Vds Sonic : 50F, J. Pond : 50F, Quackshot : 140F, les 3 jx vendus, 1 man. joystick neuve gratuite. Tél. à Aline : 84 63 41 17.

Département 71

Vds sur MD Tiny Toon 1 : 170F ou échange contre Psychopinball, Bloodshot, Shaq Fu ou NHL 95 TBE. Tél. le soir après 19H au 85 48 72 43 ou écrire à WACKERNIE Nicolas, 5 Rue du Creux au Fer, 71100 LUX.

Département 72

Vends Global Gladiator 80F + Mega Force de N°37 à 29, 26 à 22, 20 à 18, 14 à 10 et N°8, valeur : 690F, cédé : 400F, vente détail. Demander Fabien de 18H15 à 21H au 43 47 12 27 ou écrire à CHABIRAND Fabien, 37 Rue Victor Hugo, 72700 ETIVAL LES LE MANS.

Département 75

Vends 20 jeux MD Power Drive, Sonic 2-3, Terminator... Achète News. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS, Tél. : 45 84 08 90.

Vds Maximum Carnage sur console Sega MD (nouveauté) prix à débattre. Tél. à Cédric au 42 08 06 53.

Vds ou éch. nbrx jx MD. Tél. à Nicolas au 42 40 29 84.

Vds MD + 2 man. dont une 6 boutons + 4 jeux (Virtua Racing, FIFA, Earthworm Jim, Sonic 3) + adapt. jx jap. : 1250F, prix à débattre. Tél. à Julien ap. 18H : 45 77 80 20.

Vds Soleil, la Legend de Thor : 300F l'un, Ecco 2 : 250F, Tiny Toons et Cool Spot : 150F pce. Tél. : 44 85 93 89.

Département 77

Vds 2 jx Ultimate Soccer 94 + FIFA Soccer 95 MD, les 2 : 500F ou l'un : 300F. Tél. à André ap. 20H : 64 28 80 58.

Vds MD + 3 man. + 17 jx (FIFA, VR, Flashback, MK II, Sonic 4) + AR : 4000F ou vds séparément. Tél. : 60 60 59 61.

Vds MD + 2 man. + G. adaptator + 5 jx (S. Pocket, Batman 2...) + G. Boy + 5 jx : 1400F TBE. Tél. à Renaud : 64 80 79 28.

Département 78

Vds World Illusion, Double Dragon 3, Mega Games 2 (R. of Shinobi, S. of Rage, Golden Axe)... : 100F pce. Tél. : 30 59 99 10 ou écrire à MORVAN Yann, 61 Quater, Rue des Gds Meurgers, 78730 ST ARNOULT EN YVELINES.

Vds jx ou éch. FIFA 95 : 300F, Summerch Allenge : 200F, Wonderboy 5 : 100F, World of Illusion : 100F, Tazmania : 50F, Eswat : 100F, J. & Earl : 100F, Street Fighter II' : 150F. Tél. au 30 41 18 30 ap. 17H30 ou écrire à VALLEE Olivier, 9 Route de l'Etang de la Tour, 78125 RAMBOUILLET.

Vds MD 2 + 2 jx (Roi Lion, Sonic and Knuckles) + 2 man. 3 boutons + 1 man. 6 boutons avec fonction ralentie et turbo + Game Genie gratuit : 1100F. Tél. ap. 18H : 30 62 22 96.

Vds ou éch. nbrx jx MD Menacer, Talespin, James Pond II... Téléphoner après 18H au 39 14 21 34.

Vends jeux MD Hang On, Golden Axe 2, Eswat, Sonic 2 ou échange. Contacter Yves au 34 90 05 98.

Département 89

Vends MD II + 2 man. + 7 jeux : Aladdin, Bubsy, Sonic 3, Eternal Champion, Street of Rage 3, Sonic et Knuckles, Rock'n Roll Racing, le tout en TBE, valeur : 3500F, cédé : 2000F, possibilité de vendre les jeux séparément. Tél. à Jean Stéphane à partir de 18H au 86 53 35 83.

Département 91

Vds jeux MD Virtua Racing : 270F, Dragon Ball Z : 150F, Sonic 3 : 150F urgent. Appeler David au 69 05 64 22.

Vds câble reliant toutes consoles sur écran Amstrad, Amiga, Atari : 105F port compris. Tél. au 69 89 28 98.

Vds MD + 17 jeux + 2 man. 6 boutons (Virtua Racing, Tazmania 2, Formula One...). Appeler le 69 89 28 98.

Vds MD + 1 jeu : 400F ou MD + 9 jeux + Game Genie + Power Stick : 1000F. Tél. au 69 06 71 45 à François.

Vds MD + 1 man. + 2 jx : 400F ou MD + 1 man. + arcade power stick + game génie + 9 jx : 1000F. Tél. : 69 06 71 45.

Département 92

Vds sur MD Soleil : 300F, Super Street Fighter 2 : 300F, Super Monaco GP2 : 150F. Tél. au 47 80 67 94 ou écrire à Michel HARDY, 72 rue G. Péri, 92700 COLOMBES.

Vds sur MD Rolo : 100F, Wonderboy 5 : 150F, Blades of Vengeance : 150F, Street of Rage 2 : 150F, Mickey et Donald : 120F, Tazmania : 100F. Ach. Street of Rage 3 : 250F, Earthworm Jim : 300F. Tél. au 46 56 66 54.

Département 93

Vends Robocop vs Terminator + Dragon + Budokan : 600F. Appeler Rémy au 48 34 61 60 ou écrire à DENNERY Rémy, 60 Rue Colbert, 93300 AUBERVILLIERS.

Vends, achète, échange jeux MD et M-CD. Ecrire à TRIOUX Bruno, 37 Bd Sembat, 93200 ST DENIS.

Département 94

Vds MD + S. of Rage I, II, Sonic I, II, MK I, II + Fatal Fury + SF2' + Sencible Soccer + Quackshot + Wrestlewar + K7 MD de 10 jeux, valeur : 5500F. Tél. à Arnaud à partir de 20H au 48 86 07 56 ou écrire à CASAL Arnaud, 21 Ter Rue Chevalier, 94210 LA VARENNE ST HILAIRE.

Vds MD + 25 jx dont Aladdin, Jurassic Park, Batman, Terminator, Sonic I et II, Street Fighter, Moonwalker... Pour 2500F. Tél. à ROSSEEV Jimmy au 43 89 19 78.

Vends MD + M-CD + 3 pads (1 à 6 boutons) + menacer + 14 jeux M-CD (Dune, Sonic...) + jeux MD (29 cartouches : DBZ, SF2', Sonic 1, 2, 3, 4...) + adaptateur Megakey, prix : 4000F. Tél. après 18H au 48 77 63 91.

Vds Ecco : 150F, Fantasia : 200F, Quackshot : 150F, Toki : 200F, Rolo : 100F. Ecrire à LEMOINE Véronique, 261 Av. du Général Leclerc, 94700 MAISONS ALFORT.

Département 95

Vds Flashback : 170F, Asterix et Aladdin : 190F pce et vds Fantasia : 100F. Vds jx MS : 50F pce. Tél. : 34 15 38 69.

Vds nbrx jx MD à prix intéressants, boîtes et notices. Vds aussi jx GG et console. Vds enfin 32X sous garantie. Tél. à Christian ap. 18H au 39 82 11 97.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •
• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32 X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 39

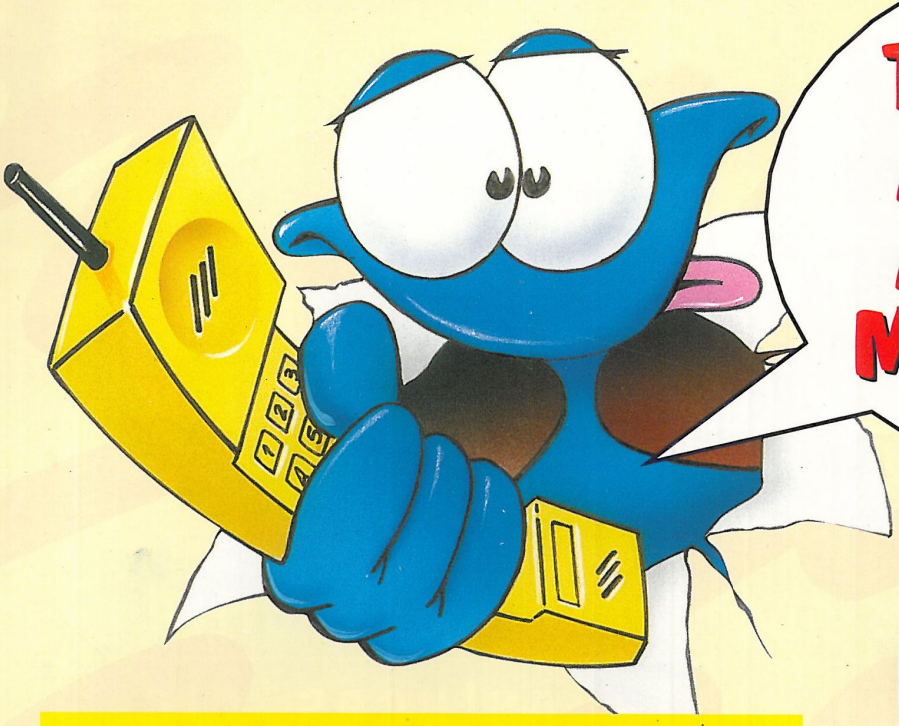
A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

mega 6

Ne manquez pas toute l'actualité
des jeux vidéo, tests, astuces, etc..,
chaque mercredi à 16 h sur

M6

avec
Guillaume
Stanzik



TÉLEPHONEZ AU SERVICE ASTUCES DE MEGA FORCE !

36-707-706

COMPOSEZ JUSTE CE NUMERO,

SANS AUCUN INDICATIF,
et vous connaîtrez
les trucs et astuces de

MEGA FORCE.

COMMENT ÇA MARCHE ?

FASTOCHE...

Après avoir composé le 36 707 706,

1 • TU CHOISIS LE SERVICE

1	2	3
ASTUCES	CODES ACTION REPLAY	CODES GAME GENIE

2 • TA CONSOLE

1	4
MEGADRIVE	MEGA CD

3 • TU SÉLECTIONNES L'ASTUCE QUE TU VEUX ENTENDRE.

LES CODES ACTION REPLAY

LES CODES GAME GENIE

ASTUCES NOUVELLES CHAQUE SEMAINE

LES TOUCHES "MIRACLE"

5	9	7	8
MODE TURBO	RETOUR EN ARRIERE	ALLER PLUS VITE	REPETITION

Demandez à vos parents la permission d'utiliser cette "HOT LINE" si vous avez moins de 18 ans.
Édité par TEOFIL • 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.